Пролог: Последствия независимости

Мои ботинки-говнодавы шуршат и глухо отстукивают по городскому тротуару. Звук не кажется чужим — там, откуда я явился, цемент тоже есть. Удивляет хор голосов в отзвуке моих шагов, многократно отражающихся в этом коридоре из стекла и стали. Если хорошенько притопнуть и затем чутко вслушаться, эхо трижды проделает путь поперек улицы, прежде чем его забьет шум города. Это забавляло меня, пока мимо, рыча, не проехал грузовик доставки.[1]

Я выгляжу, пожалуй, деревенщиной, или даже хуже - небогатым туристом. Кто бы еще шатался по центру города в среду ночью с полными руками аккуратных пакетов с покупками, в бейсболке и таких вот ботинках? Хорошо, что я расплачиваюсь наличными. Эти ребята в универмаге могли бы решить, что кредитку я украл. Мне плевать, что они думают об источнике наличных, пока они не натравили на меня полицию. Это бы все осложнило.

Да, я могу сойти за туриста. Я приезжаю в город дважды в год, чтобы приобрести съестное, расходные материалы и прочие необходимые вещи. На обратном пути в подземку я мысленно проверяю свои покупки. Будет дерьмово оказаться на полпути к дому и обнаружить, что забыл что-нибудь. Пять пар джинсов - я их быстро снашиваю. Брюки из хлопчатки - сойдут за парадные. Три нарядные белые рубашки, пять обычных из фланели, иголки, пуговицы, нитки - это банально, но я сам могу пришить *и пришиваю* пуговицы. Батарейки всех форм и размеров. Хорошее мыло, дезодорант, одеколон — чтобы пахнуть, как люди. Люди отнюдь не глупы. Даже если они не осознают этого, они способны учуять хищника - и тогда они паникуют. Главное - маскировка. Не только внешность, звук и запах тоже. Вот почему я старюсь обмануть их этим последним пакетом с жирным бургером и картошкой-фри - ну кто ожидает, что вампир будет носить с собой дешевую еду?

Два квартала до подземки, три четверти часа в поезде, и еще восемь кварталов - до парковки, где я оставил свой фургон. Терпеть не могу оставлять его так далеко - ведь в нем все, чем я владею – однако он мало подходит для

разъездов по городу. Моя гордость и отрада - Шеви Спортвэн 69го года выпуска, безо всяких там тормозных или рулевых усилителей: с тем же успехом он мог бы быть отлит из чугуна. Однажды я сшиб на нем одного крайне сердитого оборотня на 60 милях в час; ощущения были, словно я проехал по «лежачему полицейскому». Я называю их оборотнями не потому, что такое название предпочитают эти лохматые ублюдки, а потому что когда я вижу, как кто-нибудь из них пускает слюни на луну, я думаю «Мать твою, оборотень!», а не «Мать твою, это Люпин!». А вмятина на бампере тогда всё же осталась.

Ещё один квартал. Надо признать, я неплохо устроился. Из всех знакомых мне Гангрел я, похоже, единственный, у кого есть постоянная работа. Не самая престижная — я всего лишь ночной рейнджер в Национальном Парке. Мечтаю только, чтобы они придумали для этой работы название получше - а то я уже наизусть выучил все существующие гитарно-хардроковые шуточки[2]. Однако работа означает пусть небольшую, но стабильную зарплату и гарантированное место для моего фургона на стоянке. Руководство с большим пониманием начинает относиться к твоему необычному распорядку дня, когда на полуночную прогулку в парк приезжает сенатор, и его хнычущие детишки идут посмотреть на оленя и послушать волчий вой, не задумываясь, с каким шумом они проламываются сквозь лес. Я знаю, что оборотни где-то рядом, но пока они меня не тревожили. Думаю, у нас молчаливое соглашение - пока я не кусаю малышей, гуляющих в парке, и не жру волчат, они смотрят сквозь пальцы на пропажу случайного браконьера, или на то, что юнцы и одинокие женщины покидают парк чуть более бледными, чем заходили.

Впереди маячит вход в темный переулок посреди квартала. Проходя по нему, я улавливаю быстрое плавное движение. Я замираю, и фигура замирает тоже. Голос, похожий на скрежет по дну бочки, достигает моих ушей.

- Эверетт.

И мне знаком этот голос.

* * *

Я лежу на лесной земле, лицом в гниющих листьях и ветках. Ещё ночь, но обычный лесной шум приглушен - что-то вышло на охоту. В общем-то, оно - она - стоит надо мной, ее когтистые ноги в нескольких дюймах от моего лица.

Она следила за мной уже некоторое время. Я видел ее примерно раз в пару ночей за прошедшие две недели. Думал, она хочет познакомиться. Когда же я набрался храбрости представиться, оказалось, что в действительности ей хотелось просто гнать меня по лесу, как дичь, до самой смерти. И вот теперь я смотрю, как моя кровь впитывается в почву, и размышляю, занимается ли эта сучка всем этим лишь в качестве прелюдии…

Затем я слышу новый звук. Я не могу поднять голову и посмотреть, что там, но это похоже на шаги ног в ботинках, не босых и с когтями, как у нее. На миг я представил, что это рейнджер пришел, чтобы меня спасти, но этот, в ботинках, остановился неподалеку и стоял спокойно. Скрипучий мужской голос быстро достиг моих ушей.

-Так это он?

Её ноги развернулись к нему.

- Ага.

Сверху доносится бормотание.

- Не слишком похож. Я бы его не взял.

Странно, но это меня оскорбляет. Однако та, кто вот-вот оборвёт мою жизнь, терпелива.

- Я не просила у тебя одобрения, Шеперд. Я просила тебя постоять на стреме.

Мужчина, надо понимать, Шеперд, припадает к земле и какое-то время глядит мне в лицо. Неприятная рожа — лучше бы он остался стоять.

- Ты его хорошо обработала, Джейн. Думаешь, выдержит?

Её ответ будто бы забавляет ее.

- Мне нужно было убедиться, что он не из тех, кто сдохнет сходу. Он будет в порядке. Они все это переносят — ну, если ты их не убиваешь сразу, тупица.

Я не вижу ничего забавного в своем положении, и уж точно я не в порядке. Биение моего сердца превратилось в трепет, и уже трудно фокусировать взгляд.

Шеперд поднимается на ноги. Я на миг испытываю благодарность, что его рожа не будет последним увиденным мною в жизни.

- Я постерегу вас, Джейни. Только ответь, у тебя есть кое-чьё согласие на все это?

На этот раз она рассмеялась открыто.

- А у кого здесь просить разрешения, Шеперд? Ты видишь здесь хоть одного князя? Слышишь, чуешь? Гангрел не спрашивают разрешений. Мы просто делаем. Если уж кого и спрашивать, так это предполагаемое Дитя.

Джейн садится на корточки подле меня. Её лицо то ускользает из поля моего зрения, то вновь появляется; её глаза, отсвечивающие красным, множатся и вызывают головокружение. Ее голос звучит ясно и спокойно, и я тянусь к нему, как утопающий - к плывущему мимо куску дерева.

- Выбор тут прост. Умереть или выжить. Жить хочешь?

Из последних сил я отрываю голову от опавшей листвы. Помню, как сказал «да». Хотя она ошибалась. Непростой это выбор.

* * *

Я захожу в переулок, выходя из освещенного круга. Мое зрение плывет, затем проясняется, и я четко вижу его.

- Шеперд.

Я должен был почуять его за милю, но его кислый, масляный запах опасно похож на аромат, струящийся от картошки-фри в моем пакете. Если не ошибаюсь, он носит все те же самые ботинки, что были на нем в ту ночь, много лет назад.

Он выволакивает ноги из дверного проема, где прятался от глаз. Я и забыл, как он огромен.

- Ты не нанёс приветственный визит князю, Эверетт, — бурчит он.

Я пожимаю плечами, пакеты все еще загромождают мои руки.

- Я здесь уже две ночи. Я не кормился, и не собираюсь. А князь никогда не бывает в Элизиуме посреди недели.

Шеперд улыбается нехорошей улыбкой. Слишком уж он любит свою работу.

- Правила есть правила.

Он подходит ближе, держась близ стены, пинками откидывая с пути мусор.

- Чушь, - отвечаю я. - Я был здесь прошлой зимой, и еще полгода назад. По мне можно часы сверять, Шеперд, и никто никогда не жаловался на мой распорядок шоппинга.

Я пока остаюсь на месте. Он не так быстр, чтобы перекрыть мне выход.

Шеперд бормочет нечто вроде признания моей правоты.

- Так было прежде, - говорит он.

- Прежде чего? — спрашиваю я. Я знаю, что он ответит. Я пытаюсь успокоиться; белые пакеты для покупок, разлетающиеся по темному переулку, могут привлечь ненужное внимание.

- Прежде чем вы оставили Камариллу, - мямлит Шеперд. Ему хватает совести смотреть при этом на свои ботинки,

словно он сам понимает, насколько наигранной выглядит эта сцена.

- Шеперд, это чёрт знает что. Ты думаешь, я шпион какой-нибудь? Или так думает князь? — я тщательно слежу за ним. Его внезапная настороженность отвечает на мой вопрос. Я не верю. Однако могу еще скрыть гнев в голосе.

- Давай привлечем логику, Шеперд. Ты ведь тоже Гангрел. Так что, ты вдруг стал осведомителем Шабаша?

Он практически рычит на меня.

- Нет.

- Тогда что заставляет тебя думать, что им стал я? Что я такого сделал, что ему пришла в голову эта мысль? И почему он выпускает тебя без поводка, если мы все такие вот чертовы предатели?

Я почти в бешенстве, руки распростерты в мессианской позе. У меня было дурное предчувствие, но я не ожидал, что все будет настолько плохо - и так скоро.

Шеперд останавливается на месте как вкопанный. Струйки крови стекают по его лбу и медленно ползут вниз по вискам. Он с усилием произносит:

- Князь может… доверять мне…

Мое сердце ухает вниз при этих словах. Я чувствую гнев, закипающий глубоко внутри - злость на себя: за то, что в это влез, на Шеперда и этого параноика князя, за подставу, даже на Ксавьера - первопричину всех этих бед.

- Ты грёбаный идиот! - кричу я. - Ты позволил ему все это с собой сделать? Позволил посадить себя на цепь, как питбуля, чтобы он натравлял тебя на того, кого он захочет? Да что ты за Гангрел?

Он бросается вперед быстрее, чем я рассчитывал, может, это я был слишком занят болтовней, чтобы заметить первый миг движения. Я оборачиваюсь на месте, но поздно: его туша уже находится между мной и улицей. Он

выпустил когти из кончиков пальцев. Шеперд и так-то не собирался меня отпускать, а теперь я и вовсе его разозлил. Я наконец бросаю свои пакеты, но перед этим он вспарывает один из них яростным взмахом.

Я блокирую следующие два удара - левой, потом правой. Это непросто. Шеперд силен как бык, а эти его когти остры. Я быстрее его, но долго поддерживать такой темп не могу. Я подтягиваюсь вверх, цепляюсь за нижнюю ступень свисающей пожарной лестницы, чтобы влепить ему по голове с двух ног. Этого достаточно, чтобы оттолкнуть его на несколько футов и дать мне секунду на оценку возможных действий. Я мог бы взобраться по лестнице, но Шеперд сильнее, и наверно, вскарабкается быстрее. Видны две металлические двери, но если они заперты, я оказываюсь в нише - ловушке без места для маневра. Десятью ярдами дальше переулок упирается в кирпичную стену. Если прорываться на волю, то придется миновать Шеперда.

Вот он, идет на меня, когти рассекают воздух со свистом, как косы. Я отступаю назад, в переулок, вынюхивая что-нибудь позади себя, одновременно координируя взгляд и руки, чтобы уберечься от мерзких кулаков Шеперда. Вот многообещающий запах слева, вдоль стены: белеющая плесень, лёгкий запах старой рвоты. Мой нос немного дезориентирует меня, и Шеперд задевает мою макушку. Боль и кровь: он едва зацепил меня, но кажется, будто мой скальп разрезало пополам. Я вижу собственную ярость - она как красная пелена перед глазами. Я силой успокаиваю Зверя - если позволю себе впасть в Безумие, брошусь на него, он разорвет меня на клочки.

Шеперд чуть медлит, торжествуя над первой кровью, а я пользуюсь этим, чтобы сориентироваться. Я делаю выпад влево, хватательное движение, надеясь, что мои чувства меня не подвели. Моя рука сжимает гладкое дерево рукояти от швабры, и я осознаю, что появился шанс. Наполнив мышцы кровью до отказа, я предпринимаю быструю яростную атаку палкой, кулаками и ногами. Я застаю Шеперда врасплох, я не наношу ему повреждений, но заставляю отступать. Три шага, ещё один, и ещё, и мы там, где начали. Пинок в колено финтом и настоящий удар,

тыльной стороной кисти - в челюсть, заставляет его сделать еще один, последний шаг. Его исполинская нога всем своим весом сминает кучу моих пожитков. Хруст раздавленного стекла - вот все, что предупредило меня.

Почти что видимая струя аромата поднимается в воздух из раздавленной бутылки освежителя. Я знал, что это произойдет, и все же еле удержался от смеха. Шеперд оглядывается назад, посмотреть, во что он влез. Я разламываю швабру надвое об колено, и втыкаю острый конец в грудь Шеперда, ему в сердце. На секунду меня охватывает страх, что это не сработало, но в тот же миг он застывает и всем весом обваливается на землю.

Я прислоняюсь на минуту к кирпичной стене, позволяя гневу и страху покинуть мое тело и уйти в холодную глину. Вроде бы никто не заметил нашей стычки. Я бросаю взгляд на Шеперда, на его лице странная смесь ненависти и смирения, его оголенные когти напряжены и согнуты. Стеная от усилий, я волоку его тушу подальше в переулок, чтобы не было видно с улицы. Его шестерки должны найти его до рассвета. Я голоден, и на короткий миг мои клыки выдвигаются, когда я смотрю на кровь, пропитавшую рубашку Шеперда. Я усилием воли загоняю зубы обратно - последнее, чего мне, или любому другому Гангрелу, недоставало, так это распустить вокруг слухи, сделав какую-нибудь глупость вроде диаблери над Шерифом. В конце концов, это не вина Шеперда. Он просто попал впросак, оказавшись в неудачное время в неудачном месте, когда Ксавьер сбросил свою маленькую бомбу - что бы это ни было. Сколько еще Гангрелов расплачиваются за нашу свободу, сами того не зная?

Скупыми движениями я нахожу свою кепку, прилаживаю скальп на место и закрепляю бейсболкой, пока не прирастет. Это займет несколько ночей. Быстро меняю рубашку, вытерев старой кровь с лица и отшвырнув ее вглубь переулка. Ещё не хватало напороться на какого-нибудь подлизу с благостными намерениями, считающего, что мне нужно посетить центральную больницу. Запихиваю всё что можно в уцелевшие пакеты.

- Ты обошелся мне в 75 баксов, Шеперд, - ворчу я через плечо. - Скажи князю, что его город потерял покупателя. Я не вернусь.

Ответ Шеперда в любом случае не был бы остроумным. Я выхожу из переулка и прохожу полквартала до подземки. Мне никогда не было так уж нужно посещать город. Было неплохо изредка увидеть толпы народу, побродить по ярко освещенным, шумным универмагам, может быть, посмотреть что-нибудь, а что важнее всего - высмотреть кого-нибудь из Сородичей, хотя бы просто для разнообразия.

Непросто будет рассказать обо всём этом Джейн, когда - *если* – я её встречу. Думаю, в следующий раз придётся заказывать одежду по Интернету.

Глава 1: Камень, степь и море

Глава первая: Камень, степь и море

Дикаря в человеке нельзя победить окончательно

Г.Д.Тор
о

История клана Гангрел

Дурацкое намерение. Может, это как раз та штука, которая меня прикончит. Только я знаю, что если не запишу кое-что из того, что слышал, я это точно забуду. Во всяком случае, что-то из этого. И Господь свидетель: если я собираюсь жить вечно, то будет паршиво не суметь вспомнить всё, что мне говорили. Да, в голове у меня теперь мечется одна-единственная мысль: *“Если я запишу всю эту чертовщину, то ни хрена я не буду жить вечно”.*

В сущности, этот проект начался несколько лет назад, когда мне в руки попал беспорядочный набор бумаг, написанных кем-то, звавшим себя «Лорд Эштон», в девяносто пятом или девяносто шестом. Не думаю, что у Лорда Эштона было все в порядке с головой, когда он писал то, что писал. Я просмотрел несколько из его наиболее любопытных записей и разослал их по электронной почте ряду мёртвых друзей в Сети. Часть их ответов я приведу здесь и ниже.

Всё выглядит так, будто в целом Эштон был прав – если немного почистить записи, - но, если верить людям, с которыми я общался, он напортачил с кое-какими деталями. Я попробую дистиллировать достоверную информацию из прочитанного в е-мейлах, полученных от вампиров старше меня, из записей Эштона и комментариев к ним, из ряда бесед со старшими Сородичами, из истории и из здравого смысла. Не обещаю, что информация будет неоспоримой, но это лучшая картинка, которую мне удалось собрать из сплетен и мифов, истории и прочей галиматьи, которую я собирал последние пятьдесят лет.

Топор и копьё

Я не слишком-то разбираюсь в археологии и культурной антропологии. Когда я был жив, научная деятельность доводила меня до зевоты, зато теперь, когда у меня есть возможность оценить её по достоинству, снаружи слишком уж солнечно для полевых работ. Впрочем, я много читал с тех пор, как умер. Научные вычисления, с которыми я ознакомился, относят убийство Авеля Каином и проклятие Бога – если вас интересуют подобные вещи – к периоду около 10000 лет назад. Или, возможно, к 10000 до н.э., что было 12000 лет назад. Это просто предание. Может статься, ничего из этого и не происходило. Чёрта с два, я слышал только *имя* одного надежного свидетеля – некоего «Парда», - но когда взялся его искать, то добрался до мест подальше Сахары, прежде чем запаниковал и сдался.

Одна из вещей, о которых мне сейчас надо думать, это *реальная история реальности*. Звучит глупо, я знаю. Я могу сказать по-другому, чтобы было понятнее: прав ли епископ Ашшер? Произошло ли Сотворение мира в пятницу 12 октября 4004 г до н.э.? Если Сородичи действительно дети Каина, значит, мы – ладно, *я* – должны принять во внимание, как тесно история мира переплетается с иудейско-христианским мифом. Потому что если мы действительно дети Каина (в любом смысле), то это значит, что по меньшей мере часть библейского мифа о Сотворении мира правдива, а это выбрасывает значительную часть научных фактов в окно. Если мы – дети Каина, а Каин – сын Адама, а Адам – первый человек, сотворенный Богом, то вполне возможно, что Бог

действительно разбросал останки динозавров, чтобы подурачить археологов. Или мы примем всё это за аллегорию и допустим, что Патриархам около 10000 лет, и посмотрим, куда уведет дискуссия? Это мой выбор. Но всё же где-то *должна быть* истина.

Мы – вампиры. Солнечный свет испепеляет нас, а лунный, который является лишь отражением солнечного, не способен на это. Как и звездный свет. Как и видеозапись солнечного. В Солнце есть что-то мистическое. Но ученые мало что могут сказать о таких вещах.

Не то чтобы я собирался обозначить черту между научной истиной и сверхъестественным миром Сородичей**;** я просто собираю истории и гипотезы, которые слышу. Я даже уверен, что мои источники лгали мне, и не раз, но, возможно, если мы вычислим среднее арифметическое в этих противоречивых историях, то увидим крупицу истины. Для разогрева скажем, что первые вампиры появились приблизительно в позднем Каменном Веке. В действительности, куда более грандиозные предположения мы можем почерпнуть из Книги Нод: что Енох существовал между 10000 и 8000 гг. до н.э., что Каин правил им, что Третье Поколение погубило Второе и что Каин проклял их.

Енох

Я начну с комментария Эштона о нашем легендарном прародителе, Эннойе. В гностической мифологии Эннойя – не что иное, как женская половина Бога. Я никак не могу представить, чтобы наша Эннойя была именно *такой* Эннойей, но то и дело нашего Патриарха упоминают как «Мать Природу». Впрочем, я не убежден, что Эннойя не является просто феминизацией Еноха, имя которого Книга Нод причисляет ко Второму Поколению. Возможно, она была одним из его смертных детей, или любимым отпрыском-вампиром.

Эштон описывает Эннойю как дитя Лилит, взращенную волчьей стаей. Не принимая во внимание библейский комментарий к вопросу о Лилит и моё мнение о феминистках, которые адаптировали этот миф для своих

лозунгов, замечу, что Эштон продолжает историю так: «[Эннойя] выбрала самца из стаи и…родила ему детей…и именно от них Люпины ведут свою родословную». Очевидно, это объясняет «особые отношения» между Люпинами и Гангрел. Не знаю, на что опирался Эштон, когда писал этот отрывок, но должен признать, что в ходе его мыслей есть что-то неординарное. У нас *нет* особых отношений с Люпинами. Если вы попытаетесь приласти́ться к оборотню и сделаться его приятелем, чёрта с два он не разорвет вас в клочья. Однако всё несколько сложнее.

Эннойя якобы жила в Енохе, Первом Городе, после того, как покинула волков. Она спала с несколькими мужчинами и родила им потомков, прежде чем покинула Енох из-за раздора, который сама и вызвала. Согласно Эштону, она спала с ними, рожала детей, после чего отдала их мужчинам и покинула город. То есть - никто из них не понимал, что она беременна? У нее были дети одновременно от каждого из этих мужчин? (Я полагаю, что это не менее вероятно, чем то, что она имела детей-оборотней от отца-волка…) Но здесь есть и кое-что более неожиданное: Эштон утверждает, что дети были отвержены своими родителями и стали цыганами. Этот парень что, не читал книг по истории? Ромы, так называемые «цыгане», пришли из Индии в X или XI столетии. Нет никаких ссылок, подтверждающих их существование до этого момента, если только не считать один миф, который они активно распространяют: будто они потомки трактирщика, сообщившего Марии и Иосифу, что у него нет для них комнат. И даже в этом случае миф датирует их историю…ну, I годом н.э.

Енох должен был пасть до возвышения фараонов, которое – с чем согласятся даже дотошные знатоки древних тайн – произошло приблизительно в 6000 г. до н.э. А это *значительный* промежуток, на который стоило бы пролить свет.

Переселение

Археологи утверждают, что ранние города были современниками города Ур в Междуречье,

существовавшего приблизительно в 4000 г. до н.э. Это говорит о четырёхтысячном послеенохианском периоде, в течение которого люди охотились, занимались собирательством и, может быть, строили случайные животноводческие деревни. В охотничье-собирательском обществе любого рода Гангрел должны были казаться богами; даже в сравнении с другими вампирами Гангрел выделялись своей способностью делать наиболее важные вещи. Они могли путешествовать с группой кочевников, могли помочь смертным охотникам найти лучшую жертву – и они могли выстоять в любом испытании. Безусловно, оно не могли путешествовать днём, но ведь речь не об этом…

Легенда каинитов

У меня есть довольно простой взгляд на легенды Сородичей о падении Еноха и отношениях между Эннойей и Патриархом Равнос, которую некоторые зовут Раваной. Я думаю, по большому счёту это просто предание или легенда, ошибочно принятая за факт. Я расскажу об этом попозже, когда мы будем говорить о Ромах. А пока – вот моё понимание этих преданий.

Эннойя и Равана были в некотором смысле и сёстрами, и братьями. После того как Патриархи сокрушили Второе Поколение и Каин проклял их, сёстры двинулись на запад, к обширной степи Средней Азии. Они столкнулись с местными племенами, по большей части кочевниками и бродягами, у которых нашли поддержку и средства к существованию. Обзаведясь потомством, они породили существ, которых мы знаем сегодня как Старцев Гангрел и Равнос. Ряд мифов говорит о четырёх или пяти Гангрел Четвёртого Поколения, хотя я уверен, что эти подсчёты слишком уж сдержанны. Как я уже говорил и скажу ещё раз, единственный свидетель хранит молчание.

По легенде, Эннойя поступила со своим потомством так же, как многие Гангрел в современные ночи поступают со своим: она ушла от них на какое-то время сразу после Обращения. О, конечно, она наблюдала за ними на расстоянии или следила глазами животных, чтобы убедиться, что её новые отпрыски справляются с трудностями. Но лишь когда становилось ясно, что неонат

способен жить сам по себе, она приходила к нему и рассказывала о его природе и том, что он унаследовал.

Очевидно, эта легенда может запросто оказаться ложной – мне кажется довольно вероятным, что её могли просто состряпать, чтобы выдать за аксиому практику ухода от потомства. Давайте признаемся: многие Гангрел в лучшем случае – очень слабые Сиры.

Надпись

Один мой знакомый нашел эту надпись в глубине глухой пещеры, похожей на усыпальницу, где-то на побережье Каспийского моря. По его самым скромным оценкам, пещера пустовала не меньше трёх сотен лет. Как он сказал мне, надпись была ещё доалександрийской формы письма. После совместных исследований с языковедами, знакомыми с турецкой и иранской письменностью, он составил следующий перевод. У меня есть кое-какие теории о происхождении надписи, но пока что я буду держать рот на замке.

Когда я был мальчиком, великий король-паук дал мне свой шёлк. Уже мужчиной я устал от его вкуса и бежал с его двора. Паук охотился на королеву-тигрицу и её стаю. Поскольку королева-тигрица не сделала мне ничего дурного, я всадил стрелу в глаз паука и пролил наполняющую его жидкость. Его охотники напали на меня, как нападали на стаю тигрицы. Охотники были небо, и огонь, и камень, и наводнение. А мы были лишь сгорбленными, окровавленными людьми. Когда мы сбежали, паук обратил огонь на моё имя и сжёг его. Королева-тигрица высекла новое имя у меня на груди. Она дала мне своё семя. И я был рождён в третий раз. Есть ли двор, которому я теперь принадлежу?

Когда я вырвусь из этой пещеры, быть

может, я это узнаю.

Что-то произошло между сёстрами. Никто точно не знает, что именно. Кто-то из них – Эннойя или Равана – просто пропал, или одна влюбилась в другую, а та отвергла её притязания, а может, они просто передрались из-за любимого слуги. Если верить легендам, случилось что-то, что заставило их вцепиться друг другу в глотки. Они сражались десятилетиями, швыряли своё потомство одна на другую и вдохновляли своих Детей на Обращение смертных в качестве солдат. С какой стороны ни взгляни, выводок Эннойи был много сильнее, зато Равана была хитрее и владела искусством обмана.

В конце концов Равана призвала с небес некую разновидность порчи, чтобы ослабить или уничтожить войско Эннойи. Горстка выживших сбежала в Европу и Африку. По некоторым прикидкам, которые я слышал – помните, это весьма схематичные сведения, - выжившие затем перегрызлись между собой и рассеялись по северным, западным и южным землям. Те, кто ушли на север, слились с потомками сибирских племён и викингов. Те, что двинулись к югу, прижились на равнинах Африки выше Сахары и, если интерпретации Эштона вам по вкусу, возможно, стали перевёртышами Серенгети. Предполагается, что немногие двинувшиеся на восток были уничтожены, хотя это, возможно, и не вполне верно.

Большая часть бежала на запад: именно от них большинство современных Гангрел ведут свои родословные. Наш прародитель, Эннойя, тысячелетиями впадала в торпор и выходила из него уже после падения Еноха. Но не Джихад против Раваны – если он вообще вёлся в действительности, – был той штукой, которая погрузила её в последний долгий торпор. Обрывки сведений, которых я нахватался, свидетельствуют о том, что Эннойя впала в него примерно во времена Христа.

Мы до сих пор спорим, вышла ли она из него.

Другая мифология

Торвус-Викинг (это его имя, а не моя приписка) рассказал мне совсем другой миф о нашем происхождении. По его мнению, Каин был излюбленным и благословенным воином Одина. Я не сомневаюсь, что другие Гангрелы, наподобие африканских Лэйбон или азиатских Анда, имеют собственные взгляды. И они также могут быть правы; просто я стараюсь придерживаться историй, распространяемых европейскими Гангрел.

Для Сородичей, и в частности Гангрел, главная проблема с изучением истории заключается в устной традиции, которую мы поддерживаем, и в тенденции старейшин со временем превращаться в монструозных созданий, для которых и просто заговорить – целое дело. Если вы что-то узнаете из надёжного, древнего источника, любой ценой дайте мне знать.

Доисторическое время

Когда я распространил ранний набросок этого документа, одна копия попала в руки доктора Ноны Эббот, историка и критика Гангрел. Доктор Эббот составила 34 страницы исправлений и примечаний в качестве предварительного ответа на мою двадцатистраничную историю, и хотя часть её текста была типичным недоказуемым интеллектуальным онанизмом уязвлённого мизантропа, в её ответе были и весьма интригующие моменты, которые я хотел бы обобщить.

Возвышение городов Ур и Иерихон в Междуречье приблизительно в четвертом тысячелетии до н.э. ознаменовало конец эры чистой и первозданной культуры смертных и каинитов. С доисторических времен кочующие племена смертных жили согласно матриархальному/матрилинейному кодексу. Когда племя

проводило весь день в дороге, его социальные лидеры должны были поддерживать порядок в племени силой своей личности, а не угрозами физической расправы, поскольку когда племя не было привязано к определенной земле, любой недовольный мог запросто сбежать от остальных. Подобная социальная структура не приспособлена к управлению мужчинами, поскольку типичная мужская тактика захвата и запугивания не могла привести к процветанию. После падения [Еноха], потомки Каина/Лилит столкнулись с первобытным обществом смертных. Из тринадцати известных вампирских племен немногие были лучше приспособлены к этой ситуации, чем потомки Эннойи, ныне известные под именем Гангрел. Неудивительно, что охотничье-собирательское общество демонстрировало самую суть «Золотого Века» Гангрелов, в котором любой другой клан вампиров зависел от выдержки Гангрел и просто не смог бы выжить без них. Поскольку деревень в то время было основано всего ничего, Сородичи были вынуждены идти в ногу со смертными, независимо от доступности мест, в которых можно было бы уберечься от солнца. Это делало способность Гангрел быстро передвигаться и погружаться в землю жизненно важным фактором практически для любого Сородича. Для ранней экономики вампиров, основанной на бартере и взаимных услугах, владение подобными Дисциплинами было эквивалентом обладания продвинутыми технологиями в современные ночи: они пользовались большим спросом и накапливались при любой возможности.

Всё это порядком проясняет отношение Гангрел к мифам о Лилит и Эннойе. Гангрел символизируют доисторический матриархат, который так коробит представителей других кланов. В торпоре Эннойи, как и в изгнании Лилит Иеговой, мы видим, как Гангрел теряют свой избранный статус, в то время как остальные 12 кланов поддерживают рост агрокультуры и городов – события, которые низвергают матриархат в пользу воинственного патриархата.

Если вам удастся очистить её позицию от налёта радикального феминизма, она многое сумеет вам объяснить.

Междуречье

Шумеры представляют собой первую настоящую человеческую цивилизацию, если говорить о Западе. Конечно, если вы спросите китайского антрополога, он будет до посинения рассказывать вам о мифических династиях востока, но для нас как каинитов подобные вещи не имеют большого значения. Глядя на бесконечную эксцентричность шумерской цивилизации (их язык не связан ни с одним другим человеческим языком, они знали письменность, у них были монархия и города), легко прийти к заключению, что шумеры происходят от жителей Еноха. Это вопрос из тех, что и по сей день не дают покоя Сородичам-антропологам.

Согласно истории, Гангрел держались подальше от городских стен, чем продолжали заниматься и на протяжении следующих шести тысячелетий. В то время как другие Сородичи заселяли величественные города, в той или иной мере влияя на культуру шумеров, мы отрешались от них, прятались от Гигантов Востока, а иногда и вовсе мародёрствовали, как варвары. У меня создалось впечатление, что в те безумно далёкие ночи, когда идея создания города смертных была ещё относительно новой, сообразительные Гангрел делали всё возможное, только бы убедить смертных вернуться к кочевому образу жизни. Гангрел насылали орды порабощённых животных на городские стены, будили Зверя в сотнях налётчиков и всем скопом бросали их на величайшие города того времени, и так далее.

И уж конечно, Гангрел извлекали всю возможную выгоду из поступков смертных. Когда семиты заполонили шумерские земли, Гангрел последовали за миграцией, надеясь, что она приведёт к чудовищным разрушениям. Хотя этого действительно хватало, вскоре семиты осели на землях шумеров, осознав всё могущество процветающих городов. Этот пример не раз повторялся на протяжении всей истории человечества, и в течение всего нескольких столетий старейшины нашего клана поняли, что им не выгнать людей из больших городов и не помешать им возделывать свои поля.

В эпоху Старого Вавилона старейшины Гангрел уже начинали отказываться от подобных планов (да, требуется немало времени, чтобы изменить своё мировоззрение – а вы всё ещё называете упрямцем этого англичанина-вентру, который настаивает на создании Империи). Они свыклись со своим статусом вечных скитальцев, поскольку действительно видели в кочевых охотничьих культурах больше насущного, чем в тех, кто гнездится в тесных кварталах величайших городов своего времени.

С расцветом Вавилона Гангрел рассеялись по ветру.

Греческая цивилизация

Киммерийцы разрушили микенскую цивилизацию около 1200 г. до н.э. Мы мало знаем о киммерийцах. Они были племенными варварами, жившими на севере Греции, и несколько раз воевали со скифами. Говорят, киммерийцы разделились надвое: одних скифы отогнали к северу от родных земель (потому что если они и появлялись где-нибудь еще, то в исторических записях этого просто нет); а оставшиеся бились до смерти, не пуская скифов к своим домам, и погибли, все до одного. Вот что я называю «бескомпромиссность».

Греки и скифы сражались в нескольких войнах (в последние годы скифы оказались одним из редких народов, не захваченных Александром Македонским). Скифы были конниками, рабовладельцами и свирепыми воинами: Геродот описал их способность подавить восстание рабов, просто встав намертво с нагайкой в руках. Они бились с Дариусом до последнего вздоха. Себя они называли потомками Зевса, или его аналога в своём пантеоне.

Несмотря на общую тенденцию нашего клана следовать передвижениям варваров – «седлать волну», - господствует мысль, что война киммерийцев со скифами была вызвана конфликтом между тремя вожаками-каинитами, которые были потомками одного Сира-Гангрела. Мне известно имя лишь одного из них (Эготха), так что я слегка приукрашу, дав им имена трёх мифических основателей Скифского государства. Сир этой стаи нашёл за Агафирсом и Гелоном какую-то вину и изгнал братьев на запад: двое из них

попали к киммерийцам и добились среди них большого уважения. Скиф же был куда способнее своих братьев и при помощи смертных дал начало великой нации. Скифы и киммерийцы сражались несколько раз, и большую часть сражений выиграл Скиф, не в последнюю очередь благодаря присутствию Гелона и Агафирса на поле боя: киммерийцы были немало обеспокоены тем, что двое советников короля – одержимые берсерки. Скиф, напротив, держался подальше от полей сражений. В конце концов солдаты Скифа ввергнули его старших братьев в торпор и завоевали Киммерию. Сам Скиф (не забывайте, это лишь псевдоним) исчез с мировой арены задолго до возвышения Рима.

Орёл и слон

Карфаген и Рим

Мы не слишком-то часто бывали в Риме и Карфагене. Наша сноровка давала нам преимущества в дебрях, в скитаниях и охоте. Необъятные империи и зажиточные города мало нас привлекали. Конечно, несколько Гангрел в своё время бывали в Риме и Карфагене, но оба города считались слишком опасными – Рим из-за Вентру, которые предложили Малкавианам править совместно с ними, а Карфаген – из-за планов Бруха и Ассамитов на город - планов, шедших вразрез с большинством наставлений Каина.

И в Риме, и в Карфагене Гангрел действовали методами древнегреческой Кассандры: старейшины предупреждали финикийских Сородичей об опасности, исходящей от римской армии, но Бруха и Ассамиты были слишком уверены в мощи карфагенских флотилий. Точно так же во времена поздней Римской империи Гангрел предупреждали римских каинитов о том, что племена во владениях Гангрел планируют нападение на Вечный Город, – и тоже были проигнорированы.

Инвикти (Непобедимые)

В поздние годы Римской империи один галльский Гангрел дал Становление двум поклонникам сирийского бога Сола Инвиктуса («Непобедимого Солнца»). Первый,

чьё имя история не сохранила, уже на другое утро после Становления повстречал одну из ранних групп охотников на вампиров, которые помогли ему встретить своё солнечное божество – разумеется, он был тотчас же уничтожен. Второй, вампир с душой мученика, взял себе имя Констант и – если только в такое можно поверить - избрал путь «защитника мёртвых». В частности, Констант взял на себя обязанность охотиться на людей, истребляющих вампиров. Своему потомству Констант говорил, что взял эту должность из самой Книги Нод, где сказано, что ни один смертный не смеет поднять руку на тех, кто отмечен Каином; а поскольку любой Сородич несёт эту метку, то смертный, уничтожающий каинитов, должен поплатиться за это жизнью. Констант и его потомство, Инвикти, взяли на себя эту обязанность.

Со временем Инвикти добились огромного уважения - как, впрочем, и прорвы Охотников на свои головы. Они стали могущественной политической силой среди Сородичей и прежде всего среди Гангрел. Около 600 г. н.э. Констант и его наиболее могущественные потомки были застигнуты врасплох пожаром в северной Италии; по меньшей мере семеро встретили Окончательную смерть. Расследования дотошных Инвикти не дали очевидных результатов. Причиной пожара могли стать и мстительные охотники, и завистливые Сородичи, и случайный удар молнии. Политические достижения и могущество Инвикти ослабли в течение уже следующих нескольких лет; к 650 г. н.э. немногие вообще помнили это слово.

Закат Римской империи

Если взглянуть на аграрную карту Европы, можно заметить кое-что любопытное: Англия, Франция, Нидерланды, Германия, Бельгия, Венгрия и Люксембург большей частью покрыты пахотными полями и пастбищами. Арабские страны – земли, вполне подходящие для основания феодальных государств, поместий и поздних больших городов. Это области, на которые мы заявляли свои права. Мы поднимались в горы и углублялись в северные леса Скандинавии, уходили в степи и на юг, в неведомую Африку. Как клан, мы – Гангрел – просто не можем сидеть на месте. Зверь воет в наших сердцах, не

позволяя остепениться. Когда мы приходим в цивилизованные места, то оказывается, что другие вампиры уже господствуют в этих землях, и для нас попросту не осталось свободных владений. И раз уж мы привыкли рассеиваться по ветру, то рассеянными по ветру мы и остаемся.

Старейшие Гангрел называют два великих вторжения в Вечный Город за всю историю Римской империи: набег галлов в первые дни Римской республики и вторжение остготов в последние дни Западной Римской империи. Галлы разграбили Рим в 390 г. до н.э. в отместку за убийство римлянами одного из их вождей. Полчища варваров прорубили дорогу сквозь римские легионы и ворвались в город: они жгли дома, разоряли и убивали. Спустя восемь столетий, в 476 г. н.э., варвары вернулись к воротам города под предводительством Одоакра – и под именем остготов. Как и их предки, они разоряли, насиловали и убивали. Одоакр изгнал Ромула, императора Западной Римской империи, тем самым сокрушив её.

Я не случайно воспроизвожу точку зрения варваров. Они видели волю богов в том, что одни люди селятся в городах, строят фермы и занимаются скотоводством, в то время как другие живут без земли, кочуют, словно стада животных, а погода носит их с места на место. Эти скитальцы не могли выучиться ничему, кроме верховой езды, драки и искусства охоты, которым они владели лучше осёдлых людей, потому что от этого напрямую зависело, смогут ли они вообще остаться в живых. И это тоже было волей богов – или Бога, учитывая, сколько европейских варваров было обращено в христианскую веру. Следовательно, волей Бога было и вторжение варваров в цивилизованные города, уничтожение всевозможных культурных ценностей, особенно в тяжелые годы странствий по глухомани. Конечно, в этом принимало участие множество Гангрел того периода. Мы были с галлами и остготами – и со всеми их родственниками в разделяющем их восьмивековом промежутке. Восемь столетий - чертовски большой отрезок времени. Только представьте себе, что восемьсот лет назад монголы захватывали Европу (мы, конечно же, были с ними).

Гангрел не слишком много бывали в Римской республике, как и в Римской империи – во всяком случае, пока римляне не начали завоёвывать галльские земли. Да и тогда нам было чем заняться: Гангрел пришлось защищать свежеобретённые домены от завоевателей Вентру, Малкавиан и Тореадор на западе и от Сородичей Бруха, Цимисхи и Носферату на востоке.

Маркус Секстус

Маркус Секстус родился в латинском Каире в первом столетии нашей эры. В Рим он попал только после Обращения Старцем-Гангрелом, представившись лордам Малкавиан и Вентру просто как «Египтянин». В жизни Секстус был аристократом, а потому он страстно желал доверия и дружбы влиятельных городских каинитов, однако расчётливые хозяева Сената использовали стремления молодого Гангрела в своих целях. В последние годы Империи Египтянин был обыкновенной пешкой.

Отправившись в 475 г. по делам Гангрел в Дакию, он один-единственный раз повстречал свирепого варвара *Амульфа* и узнал о готовящемся нападении на Рим. Вернувшись в город и проведя несколько месяцев в размышлениях, он втайне решил покинуть своих прежних наставников и двинуться в Африку через Средиземноморье. Там он дал Становление ряду соплеменников, прежде чем погибнуть от рук своего последнего Дитя, Инянги, которая в современные ночи блуждает по северу США.

Европейская история между падением Рима и монгольским нашествием - слишком сложная тема, чтобы рассматривать её здесь в подробностях. Европейская цивилизация отступила восточнее, к Константинополю, пока так называемые варварские королевства (вестготы, остготы, франки, саксонцы и прочие) заполоняли оставшуюся часть континента. Прошедшие столетия демонстрируют повторение одного и того же мотива: волна варваров нахлынула в Европу из русских степей, варвары бились против тогдашних хозяев территории, варвары остепенялись и ассимилировались с местным обществом, а их потомки сражались с новыми волнами варваров.

В течение этих столетий Гангрел вполне типично отказывались оседать на месте. Наши предки бродили среди саксонцев, англов, готов и практически всех остальных племён, у которых могли найти поддержку, а когда эти народы селились и превращались в формально признанные народы, Гангрел находили удобным покинуть их. Ведь, в конце концов, стоило только варварам где-нибудь поселиться, как рядом начинали гнездиться другие Сородичи со своей вечной расчётливостью и вероломством.

Когда остготы под предводительством Одоакра построили королевство на костях великого Рима, многие Гангрел присоединились к гуннам на Балканах. Когда Кловис превратил то, что теперь стало Францией, в стойкий, осёдлый народ, франкские хищники-гангрел двинулись к северу, чтобы присоединиться к джутам, саамам и финнам.

И так проходили столетия. Аварский хан покорил балканских славян и гуннов и пошёл войной на Восточную Римскую империю под правлением императора Юстиниана. Это было задолго до того, как авары осели в центральной Европе.

И вновь мы продолжили странствовать.

Лэйбон

Копаясь в библиотеках в поисках сведений на эту тему, я наткнулся на эпическую

саксонскую поэму, предположительно написанную Гангрелом Мараульфом-Три-Басни. Сама поэма, по самой точной моей оценке, вполне могла быть ровесником Беды Достопочтенного. В девяносто седьмом я дал перевести её одному знатоку древнеанглийского. (Тогда я ещё входил в Камариллу, и когда Князь узнал, что я сделал, он убил моего переводчика; это, впрочем, не имеет значения). Мне кажется, здесь вполне подходящее место, чтобы привести фрагмент перевода:

В Клузии встретил я Отоэра Чёрного, он из рода Лэйбон

С далёкого юга пришёл он, земной дух и вампир

Стойкий перед огнём и искусный в охоте

Зверь не тревожит таких, как он.

Кроме этого, я мало что знаю о Лэйбон. Торвус не отвечает мне на вопросы о них, а он старейший вампир из всех, с кем я общался. Вполне возможно, что в Лэйбон течёт кровь Гангрел и что описание Отоэра - это в какой-то мере и наше описание. Возможно даже, что, наоборот, это Гангрел происходят от клана Лэйбон, укоренившегося под Сахарой. Я полагаю, они – уроженцы Африки, и даже не знаю наверняка, происходят ли они от Каина. Я продолжаю искать информацию об этих созданиях, но большинство Сородичей, с которыми я говорил, утверждают, что Африка так же опасна, как и восточная Азия.

Карл, старший сын Пипина Короткого, стал первым и единственным королём франков в 771 г. В продолжение своего господства он объединил неоглядную область, большую по размерам, чем современная Франция. Карл Великий, под именем которого он стал известен, был первым Римским императором своих дней, коронованным самим Папой в 800 г. н.э. Во времена его владычества Гангрел блуждали по лесам Германии, Балканам и Кавказским горам, по далёким восточным степям и заледенелым пустошам Скандинавии. Древние Гангрел имели мало общего с Карлом, и его империя франков продолжала бороться с ними, как это было, когда великий император вёл своих людей на поля сражений против булгаров и арабов. После смерти Карла Великого наши предки смешались с викингами и варягами, вместе с ними прорывая себе дорогу к югу через Европу.

Гаргульи

Тремер не слишком болтают о своём происхождении, но после разговоров с парой действительно старых Гангрел, которых мне посчастливилось встретить, у меня создалось впечатление, будто Тремер нашли способ собственноручно сделать себя вампирами. Ещё будучи смертными магами, они подвергли истреблению другой клан – не то Цимисхи, не то куда меньший клан Саулота, существование которого вообще под вопросом, – и использовали отобранную у них кровь, чтобы самим стать вампирами. Вы можете сказать: *Подумаешь, тоже мне подвиг.* Что до меня, то я думаю: *Черт возьми, они должны были быть по-настоящему сильными колдунами.*

Всё, что рассказано дальше, нашим старейшинам было как в горле кость. Тремер решили, что им нужна ударная сила. У Цимисхов было пушечное мясо из их Детей, боевых гулей и жутких, несчастных служителей, готовых действовать по малейшему зову своих хозяев – а у Тремер не было почти никого. Поэтому они схватили нескольких невезучих Сородичей и подвергли их ряду экспериментов. Я ничего не знаю о том, какие кланы они захватили и что с ними сделали, кроме того, что они похищали и истязали десятки Гангрел – а результатом стали Гаргульи. Они превратили Гангрел в своих безмозглых рабов. И тех

Гангрел, которые обо всём пронюхали, это просто взбесило. Вскоре целые стаи Гангрел показались под стенами древних замков Цимисхов, фактически ставших союзниками нашего клана, и предложили свои воинские услуги взамен на возможность отомстить Тремер, спасти потерянных братьев и даже потомков. Похоже, Цимисхи были счастливы видеть такую поддержку: одним по-настоящему были нужны союзники в борьбе с Тремер, другие просто обрадовались, что кто-то другой выполнит грязную работу.

Война с Тремер затянулась на сто с лишним лет. Мы освобождали всех Гаргулий, которых только могли, отпуская их на свободу или уничтожая. Союз с Цимисхами со временем распался, и к середине XIII столетия в Восточной Европе практически всё пребывало в состоянии паузы.

Монгольское нашествие

У меня нет слов, чтобы описать смятение и хаос, хлынувшие на запад вместе с Золотой Ордой с тех пор, как она перебралась через Волгу в России, а затем и через Балканы в Польше и Венгрии. Чингисхан объявил, что сам Бог избрал его для уничтожения цивилизаций Азии и России. Когда он умер, дети и внуки подняли его знамя. Именно его внук, Батый, повёл монголов напрямую в Европу. Монголы лавиной спускались с гор, врываясь в цивилизованные города с войсками, превосходившими любое из европейских. И как же они сражались! Одна мысль об этом заставляет давным-давно мёртвое сердце биться, и биться часто.

Медленные, неуклюжие европейские рыцари в неподъемных доспехах выводили на поле боя угнетенных крестьян, ожидая обыкновенной неторопливой и предсказуемой битвы наподобие тех, которые они вели во имя своих лордов. Монголы же одевали легкие, податливые доспехи, если одевали их вообще; они мчались на быстрых жилистых степных лошадях и выпускали стрелы на полном скаку, даже если стрелять приходилось назад! Проницательный (и даже не очень) читатель может заметить легкий оттенок зависти в этих строках.

Монгольская армия ни разу не встретила достойного противника на территории всего известного мира. Если бы не внезапный поворот судьбы – смерть хана Угэдэя в 1241 – монгольская Орда добралась бы и до Атлантического океана.

Ничего подобного Орде в современные ночи не существует, нет такой неукротимой варварской силы, которая наводила бы ужас на всякого, кто о ней слышит. Мне кажется, что в Последние Ночи ближайший эквивалент – крах фондовой биржи.

Хотя монголы и их великие ханы были смертными, Орда не избежала вмешательства сверхъестественных сил. Когда монголы перешли через Волгу, множество Гангрел присоединились к ним. Как и в случае с гуннами тысячей лет раньше, многие вампиры держались с монголами, просто чтобы нажиться на хаосе и разрушениях, которые они сеяли. Другие же тосковали по ночам грабежей и набегов, ушедшим в прошлое, и присоединялись к монголам, чтобы вернуть себе молодость. Без сомнения, каждый влившийся в Орду Гангрел мог бы назвать собственную причину участия в их набегах, но для нас важны два исключения: Амульф и Анда.

Истории об Амульфе широко распространены в нашей устной истории. По слухам, он –*оно?*– жил во времена скифов, если не раньше; я слышал, что он сражался ещё с Александром Македонским. Амульф шёл с гуннами на Рим, Амульф помогал туркам разграбить Константинополь, Амульф был с монголами, когда они разрушали Польшу и Венгрию. Мы не знаем, почему он так поступал. Ведомый собственными страстями, он практически не упоминается летописцами. Амульф был скорее силой природы, чем вампиром. Он воплощал стремление варваров сорвать плоды цивилизации и ускакать прочь. Говорят, он жестоко мстил варварским вожакам, которые начинали цивилизоваться после взятия города. Он хотел уничтожить всё цивилизованное и вернуться к простым, первобытным ночам; а для варвара пренебречь своей силой и разжиреть на богатствах цивилизованных городов – непростительное преступление. По всей видимости, Амульф погиб, когда поддержал в войне сторону, имеющую непримиримого

врага: в начале XVI в. он сражался бок о бок с турками Оттоманской империи и заплатил высшую цену за неправильный «выбор команды».

История Анда порядком сложнее. Западные вампиры не до конца уверены в том, от кого они происходят. По всей видимости, родословные этих Сородичей восходят к Гангрел чистой монгольской крови. Это противоречит тому, что мы знаем (или нам кажется, что мы знаем) о Дальнем Востоке. Предполагалось, что Гиганты, которых мы теперь зовём катаянами, должны были уничтожить всякого каинита, забрёдшего слишком далеко на восток. Истинная ситуация, похоже, немного запутаннее.

Анда были истреблены все до единого, пав жертвами страшного проклятья, наложенного катаянами в последние ночи Монгольской империи. Я считаю возможным, что некоторым удалось сохраниться в глубоком торпоре, но если это действительно так, то едва ли эти тысячелетние существа заинтересуются эфемерными современными монстрами вроде нас с вами.

Дети Анда, Обращённые на западе, скорее всего были неотличимы от «обыкновенных» Гангрел, так что вполне возможно, что много таких вампиров остались в Европе после того, как Орда вернулась в Каракорум. Немало из Анда сгорели на кострах инквизиции, а оставшиеся притворились, что понятия не имеют о всякого рода эффектных тайнах своей родословной.

…Вампир – не вампир, если он не своенравен. В то время как некоторые европейские каиниты приветствовали разрушительное движение монгольской Орды, большинство других беспощадно сражались, защищая свои земли. Безусловно, европейские Сородичи добились бы большего успеха, если бы объединили усилия, вместо того чтобы постоянно расшатывать позиции друг друга. По правде сказать, вампиры Восточной Европы имели больше шансов найти союзников среди Люпинов, чем среди своих. Гангрел всех разновидностей погибали целыми стаями в Польше и Венгрии.

Цыгане

Столь старые темы всегда туманны, но давайте просто поразмышляем. Когда Ромы (цыгане) покинули Индию, с некоторыми из них путешествовали и Равнос. Не думаю, что много, но несколько безусловно. Когда группы цыган бродили из одного королевства в другое, им были нужны разрешения на проход от местных властей. Иногда им не удавалось достать разрешение, а иногда и от самого разрешения было не много проку – бумажка от короля, сидящего где-то за тридевять земель, не слишком поможет от бандитов на дороге, - но по большей части они позволяли цыганам чувствовать себя в безопасности. Может показаться немного странным, что цыгане, которым часто не доверяли и которых обвиняли в ужасных преступлениях, так легко добивались аудиенций у лордов и королей и даже получали от них охранные документы. Всё это – благодаря Равносам, путешествующим с ними бок о бок.

Вампирам гораздо легче получить нужный доступ и заслужить необходимое разрешение, хотя в Европе, конечно, им это давалось не так легко. Если называть вещи своими именами, каждый отдельный Равнос был не важнее людей в своем караване, и, как я уже говорил, многие путешествовали вообще без вампиров.

Когда цыгане наталкивались на европейских Гангрел, некоторые из них предлагали *«шилмуло»* свою кровь взамен на помощь в приобретении разрешений на проход. Подобные договоры отлично работали на обе стороны, и некоторые Гангрел даже создали себе стада из цыган. Это привело к тому, что слух об одном Гангреле, сунувшем нос в «имущество» Равнос, дошел до нескольких Равносов, и вскоре полдюжины этих мошенников подкараулили литовского Гангрел Интарна, отдыхающего со своей «приемной семьей». Интарн умер очень медленно, и когда слух об *этом* дошел до его потомков, войны было не избежать.

Проведите достаточно времени со старейшиной Гангрел – и будьте уверены, что услышите истории про Патриархов Гангрел и Равнос, которые были любовниками, или заклятыми врагами, или партнерами по теннису, или кем-нибудь ещё в этом роде, хотя я не слишком бы полагался

на эти россказни. Не знаю, как вы, а я абсолютно уверен, что подобные существа обладали бы совершенно нечеловеческой эгоцентричной натурой из-за своей непоколебимой мощи. Теории о братском соперничестве между Гангрел и Равнос, длящемся уже 10 000 лет, выглядят чрезвычайно упрощенными. По мне, так больше похоже на то, что враждующие вампиры вышеозначенного периода прекрасно знали древние истории о своих прародителях и просто подогнали их под свои интересы. Но тогда я просто циник.

Секрет Рассказчика: Анда

Катаяны вытеснили Гангрел из Азии еще в доисторические времена. Однако некоторые Гангрел остались, укрывшись или погрузившись в торпор; они устраивали себе убежища в лесах Сибири или скрывались среди кочевых племён – гуннов, тангутов или монголов. Большинство Гангрел, странствовавших с азиатскими кочевниками, происходили от безымянного Старца, якобы захороненного под пустыней Гоби. Эта линия крови, члены которой называли себя Анда (монгольское слово, означающее «Кровные братья»), проводила ночи, наживаясь на монгольских завоеваниях. С расширением Монгольской империи они снова столкнулись с Сородичами и обществом каинитов в целом. Некоторые ассимилировались, некоторые нет; в свою очередь, несколько западных Сородичей присоединились к монголам.

Впрочем, Анда и их новообращенные долго не протянули; как только монгольская династия прервалась где-то в Китае, катаяны восстали и уничтожили каждого монгольского Сородича, до которого могли дотянуться их когти. Некоторые могли сбежать – сегодня далеко не один старейшина Гангрел утверждает, что помнит ещё

Чингисхана, - но как единое целое линия крови Анда больше не существует.

Столб и костёр

Инквизиция была для нас ужасающим периодом, как мог догадаться любой, у кого в голове хоть наполовину не пусто. С момента падения Рима старейшины каинитов расхаживали вокруг как бессмертные хозяева ночи. Даже Гангрел, обычно не заинтересованные в вещах подобного рода, вдруг выросли из своих штанишек и принялись терроризировать целые города, нападая на скот, детей, юных девушек и т.д., пока в четырнадцатом столетии эти дойные коровы не протёрли глаза и не начали наконец понимать, что вампиры отнюдь не бессмертны и всемогущи. Святая Церковь обрушилась войной на еретиков, сатанистов, ведьм, Люпинов, Сородичей и всех, до кого дотягивались её руки. Инквизиция зацепила Гангрел не больше, но и не меньше, чем любой другой клан. Вы можете подумать, что мы должны были реже других заканчивать свои жизни на кострах, потому что не зарывались в города и крепости многочисленных лордов так, как это делали Вентру или Носферату. Но у Гангрел были проблемы с утаиванием своей звериной натуры. Когда Отец Жан встречал женщину с когтистыми лапами и паучьими глазами, не успевал он закричать: *«Демон!»,* как она уже билась в огне костра.

Вентру не выделяются так, как мы, а Носферату, которые выделяются так же, как мы, умеют скрывать свои истинные лица. Точно известно, что инквизиция истребила по меньшей мере одну группу наших дальних родственников – линию крови, известную как Лианнан. Это скопище кельтов, галлов и славян оказалось не в силах противостоять вере Святых Инквизиторов; до нас доходили истории, что Лианнан были кровавыми колдунами, инферналистами или хуже… не знаю, чему и верить. Знаю только, что их больше нет.

Лейф:

Боюсь, ты был прав. Эти южные каиниты лишены чести и ненавидят нас за ту правду, которую мы говорим. Две недели назад, оказавшись перед рассветом в незнакомых землях, я попросил убежища у лорда Вентру Питера Арпада, и он благородно предоставил его мне. Когда я проснулся следующим вечером, мы с лордом Арпадом еще около часа сидели, обсуждая политику смертных и каинитов. Сказать по чести, я не разделял большинства его взглядов, но старался соглашаться с его суждениями. Когда разговор пошел о восстании, поднятом слепым генералом Гусом, мне показалось, что Арпад намекает на поддержание обеих сторон; но как только я сказал ему об этом, он вспыхнул от гнева, словно я обвинил его в смертном грехе. Он назвал меня лжецом и попросил покинуть его вотчину. Я не был лжецом, Лейф, и так и сказал ему, вытянув меч. Понадобились шесть громил и сам этот лорд, чтобы вышвырнуть меня из зала; я превратил в отбивную двоих из них. Пару ночей после этого я следил за вотчиной Лорда Арпада, прикинувшись вороном на ближайшем дереве. Через несколько ночей из вотчины выбежал посланник и направился к городской церкви. И вот теперь я слышу, что Инквизиция ищет некоего демона с моим подробным описанием, именно в этой области. И они знают моё имя, Лейф.

Знают моё имя.

Мятеж Анархов и Конвенция Шипов[1]

Рассказывает Торвус Кровавая Борода, Викинг;

легкость, с которой я уговорил его записать это на кассету, продолжает меня пугать.

Я расскажу вам про Конвенцию Шипов. Я был там и знаю, что тогда на самом деле произошло. Подробности уже теряют отчетливость – помню монастырь, помню пещеры, помню, в какой цене была кровь, – но это не важно. Важно, что всё с самого начала было сплошной шуткой. Я был тогда в Праге, и когда пражского Князя пригласили на съезд, он предложил мне поехать вместо него. Думаю, он просто полагался на мою честь, поскольку я бы не стал ему лгать или вводить его в заблуждение.

Съезд проходил в Англии. К счастью, большая часть переговоров проводилась на цивилизованном языке или, на худой конец, на латыни. По одну сторону баррикад выступали Основатели[2]: Хардестадт и его сторонники. По другую – лидеры мятежа Анархов, свора воющих дикарей и душегубов, не знающих чести. Я не выбирал сторону, правда не выбирал: большую часть мятежа Анархов я провёл в торпоре, и теперь обе стороны казались мне просто отталкивающими. Также выяснилось, что на съезде я не единственный из своего клана. Большинство из нас не отдавало предпочтения ни одной из сторон и выбрало Камариллу просто как путь наименьшего сопротивления.

Было приглашено множество влиятельных каинитов, но, как вы понимаете, пришли далеко не все. Большинство из нас не могло отделаться от впечатления, что настоящее обсуждение мятежа только предстоит, и надо просто поддержать какой-никакой, но мир. Мы чертовски ошиблись. У Основателей был далекоидущий план: они знали, какого рода мир им нужен, и не согласились бы ни на что другое. У Анархов тоже был план, и ни одна из сторон не собиралась идти на компромисс. Основатели оскорбляли Анархов своей заранее подготовленной программой и соглашением, которое учитывало далеко не всё, что высказывалось на яростных дебатах во дворе, где проходила наша встреча. Обе стороны – и Анархи, и Основатели – беспрерывно пытались добиться расположения влиятельных вампиров вроде меня, кому ещё предстояло выбрать сторону. Это было довольно сложной задачей. Но для меня выбор был очевиден: ранние

годы своей не-жизни я пробыл *варгром*[3] на дальнем севере и считал диаблери страшнейшим из преступлений. А Анархи видели в нём всего лишь удобный инструмент. И когда Карш обратился ко мне со словами о чести, достоинстве и открытости, я понял, что у меня нет иного пути, кроме как встать на сторону Основателей.

Я говорил не с одним только Каршем и Петренковым, Основателями из клана Гангрел, а потому собственными глазами видел, как за каждым старейшиной Гангрел, принявшим решение, тотчас же устремлялись четверо или пятеро неонатов. Конечно, многие молодые Гангрел примкнули к Анархам и даже не думали менять сторону, возмущённые постановочной Конвенцией, хотя старейшины Гангрел всё же сумели избежать окончательного разрыва со своим потомством, поскольку оскорбления, сыпавшиеся со стороны Вентру, Цимисхов и Ласомбра, были гораздо хуже.

Ружьё и корабль

К 1200 г. н.э. как минимум дюжина старейшин Гангрел знали о континенте, лежащем к западу от Атлантического океана. Эти Гангрел происходили от викингов и слышали рассказы о Винландии[4] от возвратившихся путешественников. Один – назовём его Олаф, поскольку его настоящее имя утеряно – возлагал большие надежды на дикую землю, свободную от восточных и европейских вампиров. Примерно четыре века спустя, суровой зимой 1200 г., Олаф повёл гружёную под завязку ладью сквозь шторма Северной Атлантики на поиски земли обетованной - и со временем до неё добрался.

Дорогу винландцам преградили аборигены, которых они называли *скрелингами*; их описания несколько приукрашены и довольно туманны, хотя известно, что это были коренные американцы. В дальнейшем винландцы *узнали* скрелингов лучше – и, да, я использую это слово в наиболее очевидном его значении: так уж вышло, что современные наррангансетты[5] в какой-то мере ведут свой род от винландцев.

В то время как одни винландцы двинулись на юг со своими новыми семьями, остальные - умерли либо вернулись в Европу. В конце концов Олаф и его дитя Карл направились к южным привольям Америки. Склонный к приступам паранойи Олаф обучил Карла искусству затемнения, дарованного Носферату, чему Карл нашел идеальное применение, пополнив свой хищнический образ действий мастерством засады.

Бесспорно, дорога на юг была нелегка: если в Европе люди всегда стремились сплотиться в сёлах и городах, то внешне примитивное население Америки обходилось без этого. Когда Олафу с Карлом было удобно, они выдавали себя за бродячих духов, в других же случаях они странствовали незаметно, в форме волка или человека, охотясь по необходимости. Карл называет те времена безмятежной ночной идиллией, ибо ни один каинит не нарушил покоя бродячей пары. Впрочем, покой их всё-таки нарушали: на побережье Атлантики за тандемом в течение нескольких лет охотилось лютое племя оборотней со своими туземными прихвостнями, в конце концов ввергнув Олафа в торпор. Карл же сумел ускользнуть и два с лишним века прожил в покое, время от времени Обращая местных, а чаще просто довольствуясь участью тихого, незаметного охотника на людей.

Рассказы Карла наводят на мысль, что он знал о Старцах, спящих в американской земле, задолго до прибытия Колумба, однако предпочитал держаться от них подальше и то же советовал своему потомству. Для этой цели он обучал потомков хитростям Носферату, преподанным Олафом, иногда даже отдавая этой Дисциплине предпочтение перед типичным для нашего клана искусством контроля над животными.

16-ое столетие

Пока человечество открывало Западную Индию и Америку, мы рассеивались по земному шару. Гангрел устраивали убежища среди диких просторов Сонгайской империи в Африке, невзирая на опасность, которую несли сверхъестественные обитатели Тёмного Континента. Гангрел сражались за обе стороны в ходе освобождения

Иваном Грозным[6]Руси от ордынского ига. Мы вкушали крови ацтеков и их потомков. Мы мчались с турками Сулеймана Великолепного, завоёвывая европейские города и деревни от Черного моря до средиземноморской глубинки.

Справедливо будет сказать, что множество Гангрел, включая печально известного гунна Амульфа, действительно мчались с турками завоевывать Европу в 15 и 16 столетиях. Немало историков-каинитов смотрят на этот союз как на некое отклонение. В их глазах Гангрел скорее варвары, чем заступники ислама - а ведь турецкая культура времён Сулеймана была отнюдь не дикарской, как думали многие европейские Сородичи того времени, а, напротив, по глубине и развитию не уступала любой европейской. Гангрел, скакавшие вместе с турками, видели в них не разрушителей городов, а возможность избавиться от накопившихся проблем. Старейшины, обладавшие убежищами в Европе, столетие за столетием пополняли и без того впечатляющие списки врагов, а сотрудничество с турками и их спутниками Ассамитами позволяло Гангрел отнять владения у Тремер и Цимисхов, что было бы невозможным, продолжи они скрываться в Европе.

Шабаш

Больше всего белых пятен у меня накопилось в истории Шабаша. И не думайте, что я мало старался – но если вы просто представите себе проблемы, которые неотвратимо возникнут у Гангрела любого сорта, попробуй он в этом деле что-то разнюхать, плюс помножите это на риск для жизни и конечностей, который берет на себя каждый, кто проводит время с вампирами Шабаша, - тогда вы поймёте, почему у меня меньше сведений об их секте, чем вам, возможно, хотелось бы видеть. Если у вас есть какая-нибудь информация (серьёзная информация, мне не нужен очередной е-мейл от мёртвава_р0Зрушителя, балабонящего о том, как же афигительно круто, что Шабаш такой афигительно злой), не стесняйтесь послать мне весточку. Но используйте хотя бы минимальную кодировку или я просто выброшу ваше послание. Камарилла может быть кучкой засранцев, но Маскарад значит для меня слишком много, чтобы так быстро сбрасывать его со счетов.

Некоторые вещи, впрочем, достаточно очевидны, так что я попытаюсь обратить на них ваше внимание. Итоги Конвенции Шипов привели в бешенство не один десяток Анархов. Несмотря на вред, который они причинили старейшинам по всей Европе – а если верить Ласомбра и Цимисхам, то несмотря на уничтожение ими двух Патриархов, - многие молодые Анархи попросту волочились вслед за своими Сирами и Грандсирами, когда приходило время принять решение. Как уже говорил Торвус Кровавая Борода, среди Гангрел не так уж и много примкнуло к Анархам, поскольку старейшины клана не оскорбляли своих потомков и вполовину так, как старейшины других кланов. (Ну, может, и оскорбляли. Но даже если и так, то не всё ли равно? Не похоже, чтобы у Гангрелов-Анархов общественный порядок был налажен лучше, чем в основном клане). Но те, кто всё же присоединился к Анархам из-за того, что им был по душе монгол Джалан-Ааджав, искренне верили в своё дело. (И не спрашивайте меня, был ли этот Джалан-Ааджав одним из Анда. Я понятия не имею, а он не отвечает на мои вопросы по этому поводу).

К середине XVI в., плюс-минус несколько лет, эти Анархи устали бегать и прятаться от старейшин, на жизнь которых они покушались после Конвенции Шипов, и провели ряд тайных встреч в Испании и юго-восточной Европе. На этих встречах и зародилась новая философия, новое имя и новое направление для утомлённых Анархов. Они назвали себя кровопийцами и шабашитами, подкрепив это твёрдой верой в своё происхождение от Дьявола (или Каина, в зависимости от географии); они презрели правила Маскарада, как и старейшин, которые его защищали.

На мой взгляд, в ранний Шабаш влились только два типа Гангрел: те, кому не терпелось броситься в драку, и те, кому не хотелось «играть в людей» вместе с Камариллой. Драчуны получили то, чего добивались: многие из них встретили Окончательную Смерть, сражаясь с Камариллой. Но те, кому удавалось выжить, отнюдь не брезговали диаблеризовать врагов, увеличивая свою силу и преимущества в следующих сражениях.

Главным образом столкновения проходили во Франции и Испании, хотя некоторые разразились и на Балканах, в родовых землях Цимисхов. В подобных войнах, основанных на партизанских стычках, мы, Гангрел, преуспевали больше всего.

Из разговоров с Кровавой Бородой, Мортенсеном и ещё одним-двумя старыми Гангрелами я усвоил, что многие наши предки отбрасывали человеческую мораль и этику, как только это становилось удобным. Большинство из них вскоре давали Зверю взять над собой верх, но наиболее дисциплинированные вступали на Путь Звериного Сердца[7], этический кодекс которого поощрял укрощение Зверя, рвущегося изнутри.

Камарилла, напротив, упорно (некоторые скажут, ожесточенно) настаивала на принятии её членами принципов «Человечности», позволяющей им смешаться с обществом смертных. Не слишком это простое дело – отринуть этический кодекс, которого ты так долго придерживался. Если не верите мне, как-нибудь попытайтесь.

В конце концов Основатели принялись растолковывать старейшинам Гангрел, сформировавшим Путь Звериного Сердца, что выбранная ими мораль ошибочна и что, не отвергнув её ради возвращения к Человечности, они станут преступниками. Так что неудивительно, что некоторые старейшины послали Основателей к чертям собачьим и присоединились к Анархам.

17-ое столетие

Тридцатилетняя война между католиками и протестантами в Священной Римской Империи служила прикрытием для важнейших манёвров Камариллы и Шабаша. Хотя я не сомневаюсь, что смертные сами развязали войну и боролись в ней за свои интересы, всё же я не могу утверждать, что она продолжалась бы и без махинаций не-мертвых. Как известно, Гангрел – самые неукротимые воины каинитов, и мы принимали участие во многих сценах этой войны. Однако далеко не все Гангрел непоколебимо верили в принципы, за которые они должны

были драться, а если даже и верили, то нельзя забывать о множестве Неприсоединившихся Гангрел, которые выбирали сторону в зависимости от того, кто больше заплатит – кровью или деньгами.

Европейские колонисты основали первое значимое поселение в Северной Америке в 17-ом веке. Не все смогли выжить, но некоторые добились процветания, и уже вскоре Восточное побережье украсили многочисленные поселения. Европейские колонисты сталкивались с коренными американцами в разных условиях, от открытой войны до дружеской взаимопомощи, и эти столкновения привлекли к новым колониям внимание могущественных Гангрел, в основном тех, кто уже имел убежища в Америке. Эти чужеземцы питались новыми колонистами до тех пор, пока европейские каиниты не перебрались наконец через Атлантический океан спустя несколько десятилетий, что привело к...*интригующим...*конфликтам между обеими группами.

18-ое столетие

Ещё ни разу до этой страницы я не был вынужден предупредить: «Это было скучное время для Гангрел, и ничего интересного тогда не происходило». Восемнадцатое столетие было веком открытий и революций. И если с революциями нас ничто не связывало, то открытия были нашим коньком. Не хочу делать абсурдных заявлений вроде того, что Льюис и Кларк были Гангрелами (или гулями Гангрел, или что ими манипулировал загадочный Сородич и служащие ему легионы адептов, или ещё какое-нибудь несуразное вентруобразное предположение), однако многие экспедиции в сердце Северной Америки возлагались на странных седеющих трапперов и торговцев с тёмным прошлым и необычными привычками. Вы, должно быть, не будете слишком удивлены, если узнаете, что по меньшей мере один из *них* был одним из *нас*.

Революции гремели во Франции и Америке. И в обоих случаях война – как и любая другая война – открыла дорогу рекам замаскированного насилия со стороны Камариллы и Шабаша, хотя пикантности добавляет тот факт, что Гангрел, с которыми я говорил, не слишком-то находились,

что рассказать о тех революциях. Большинство из них принимало Соединённые Штаты такими, какие они есть, и все эти политические перевороты практически не имели для них значения. Если верить моему Сиру и паре его знакомых, единственное, что революция изменила в вампирском обществе, заключалось в десятках организаций, освободившихся от европейского влияния и тем самым позволивших американским Сородичам увеличить своё влияние. Разумеется, это не делало погоды для Гангрел, которые не имели достаточно контактов, чтобы как-то воспользоваться ситуацией для обретения силы - однако, опять же, большинство Гангрел об этом просто не думало.

19-ое **столетие**

Гражданская война (или, как говорят мои братья в Джорджии, Борьба между Штатами) господствовала в Соединённых Штатах в течение всего 19-го столетия. В этом смысле довольно легко восстановить все события, приведшие к войне, и понять, что они были её предвестниками. Кроме того, очевидно, что большую часть столетия Америка провела, разбираясь с её последствиями.

Что до Гангрел, то неприглядная истина заключается в том, что плантации рабов обеспечивали прекрасные возможности для прокорма. Освобождение рабов в ходе Гражданской войны и после неё стало настоящим ударом для Гангрел, которые более века могли кормиться с одной и той же плантации. Лично я не слишком переживаю из-за того, что для этих Гангрел тогда настали чёрные дни, потому что считаю рабство недопустимым, а практику кормления заключенными и невольниками – откровенно мерзкой. Но давайте взглянем правде в глаза: зачастую мы относимся к смертным как к скоту. Как к говядине. Присущие людям достоинства и признание чужой свободы, как я заметил, не слишком распространены среди Сородичей, и подобные вещи быстро забываются уже после столетия загробной жизни. И давайте пока не будем о Шабаше.

Сама война была месивом из кошмара и крови. Это была последняя «традиционная» война, в которой сражались

американцы, и в отличие от «глобальных» войн (под которыми принято подразумевать Мировые войны), Гражданская война была относительно благородной. Но погибали тысячи: Грант знал, что единственное преимущество сил Союза - в их колоссальной численности, и бросал на позиции конфедератов отряд за отрядом. Как и все падальщики, Гангрел наживались на этих сценах массового разрушения. С заходом солнца мы выбирались из-под земли и пировали, вкушая крови недавно умерших или умирающих. Множество неонатов было Обращено в ходе войны, и большинство из них сохранило предубеждения из своих смертных жизней. В течение короткого времени, в 1870-ых, вражда между неонатами Гангрел из Виржинии и Западной Виржинии сделала Аппалачи совершенно непроходимыми с севера до юга, хотя разрешилась она всего несколькими Окончательными Смертями. Но до сих пор ряд местных служителей продолжает лелеять злобу, остервенело бросаясь на всякого молодого Гангрела, чей акцент выдает в нем пришельца с «неправильной» стороны границы Мейсона-Диксона.

Коренные народы Америки фактически вымерли еще в 1800-ых. Американских индейцев оттеснили западнее, затем насильно согнали в резервации, освобождая для белого человека избранные территории. Племена, отказавшиеся подчиниться требованиям Соединенных Штатов, вскоре обнаружили, что солдаты преследуют их по Великим Равнинам, подобно гончим. Множество Гангрел считали себя друзьями аборигенов, другие же просто питались ими, не слишком заботясь об их политическом состоянии. Некоторые Гангрел дерзнули препятствовать насильственному переселению коренных племен: они могли отвлекать внимание армии достаточно долго, чтобы дать избранным смертным сбежать, хотя часто это только подталкивало сбитых с толку солдат к принятию радикальных мер против индейцев.

Сгон населения в резервации не был сам по себе проблемой для вампиров. Гангрел - не Гангрел, если он не подвижен. Но с заселением резерваций пришел и закат племенных духов. Их число резко уменьшилось, и они превратились в обычных идолов, обреченных на

оцепенение без своих давно разорванных соглашений. Поэтому многие Гангрел нашли убежища неподалеку от резерваций, не слишком-то отличавшихся от концентрационных лагерей, знакомых нам по последним войнам. Индейцы были вполне пригодны для *стада*, а некоторые были даже не прочь побыть слугами или гулями. Остальные кланы, по большей части, не интересовались резервациями, поскольку возни с ними было невпроворот, а награда того не стоила.

Городские и сельские Гангрел

Как известно, Шабаш всегда был силён в Северной Америке. Выводки Гангрел стекались на континент в таком громадном количестве, что у меня просто нет возможности установить их деятельность в каждой точке истории. Но могу рассказать вам о нескольких любопытных фактах. Первый заключается в том, что во времена Войны за независимость выводки Карла, потомка Олафа, господствовали над северными Аппалачами. Вы, может быть, помните моё первое упоминание Карла: он пришел вместе с Олафом из старинных винландских поселений в той области, которую ныне мы называем Новой Шотландией.

В годы Гражданской войны члены Карлова выводка вместе с европейскими гангрелами-шабашитами в баснословном количестве совершили набег на Нью-Йорк. К 1860-му году, как сообщают мои источники, не меньше трёх дюжин шабашитских Гангрел устроили в городе свои убежища, полагая, что это лишь временный шаг. Любопытно, что многие Гангрелы Шабаша покинули область Нью-Йорка и Филадельфии в ходе предшествующего десятилетия, якобы чтобы бороться с силами Камариллы на Диком Западе.

Некоторые стаи Гангрел, бродившие по Новому Свету в годы Гражданской войны, были достаточно многочисленны. В отличие от своих собратьев по клану, эти Сородичи не чувствовали тяги к дикой природе. Некоторые родились в больших городах Америки или Европы; других – и вполне обоснованно - научил бояться лесов и ночных равнин горький опыт не-жизни. Многие (но определенно не

все) из этих вампиров обнаружили склонность к приобретению черт, присущих насекомым и паукам – как, возможно, мифический Восьмиглазый Тонио, - или характеристик, типичных для городских животных. Наконец, почти все из них предпочли набор Дисциплин, отличный от приоритетных для нашего клана. Они пожертвовали примитивной выносливостью ради сверхчеловеческой скорости и избрали искусство скрытности вместо путей господства над диким зверьём.

Приблизительно в 1870-ом в ходе леденящей кровь церемонии во владениях Манхэттена эти стаи провозгласили о своём духовном родстве – а возможно, родстве и генеалогическом. Руководству Шабаша в Нью-Йорке стало известно о «Городских Гангрел» как о линии крови, отдельной от «Сельских Гангрел», только десятилетием позже - а на рубеже веков они уже распространились через владения Шабаша по всей Северной и Южной Америке. На сегодня, как я уже говорил, Городские Гангрел – редкие гости в Европе, и большинство из них – это дети и внуки американских родителей. Что же до тех, кто все-таки происходит не от американцев, то я бы мог сделать кое-какие предположения об их древней родословной, но не собираюсь устанавливать её здесь.

Мотор и провод

Индустриальная революция

Индустриальная революция, начавшаяся в конце 19-го столетия, оказала сильнейшее влияние на каинитов в целом и Гангрел в частности. Десятки городов в регионе Великих Озёр – таких как Питтсбург, Гэри, Кливленд или Детройт – на заре Гражданской войны были сонными тихими городками. Их население было немногочисленно, часто не превышая 100 000 человек, достаточных для прокорма лишь одного Сородича, подвластного Камарилле. В ряде случаев этими одинокими каинитами были Гангрел, которые объявляли города своими доменами до конца столетия. Тем не менее, к 1880 г. численность городского населения начала возрастать благодаря притоку иммигрантов и заводских рабочих – так,

Питтсбург *удвоил* своё население с 1880 по 1890 годы. Город, который в 1850 г. мог вместить лишь одного вампира, полвека спустя вмещал десятерых. А если уж город может вместить больше Сородичей, можете быть уверены, что они появятся.

Гангрел, застигнутые врасплох скачком популяции, реагировали по-разному. Некоторые объявляли себя Князьями и Обращали смертного или двух, подкрепляя ими свои амбиции. Кое-кто предпочёл закулисные роли, поддерживая новоприбывших взамен на щедрые вознаграждения, а, возможно, и служение в качестве Примогена. Местные старожилы-гангрел проигрывали в участившихся междоусобицах, и новые Князья либо уничтожали своих соперников, либо находили способ их обезвредить. Немало Гангрел, попавших в капкан индустриальной революции, просто ушли на поиски дикой природы, подальше от новоприбывших Сородичей.

Изобретение аэроплана братьями Райтами обесценило уникальную способность Гангрел летать, причем, что касается скорости, то хлопающих крыльями летучих мышей давно уже превзошли поезда, хотя Гангрел ещё ценились редкими Гаргульями и вероломными Тремерами за способности к проведению воздушной разведки. С изобретением аэроплана полёт в форме летучей мыши из серьезного способа путешествия и коммуникации превратился в обыкновенное развлечение. Ну, во всяком случае, я так считаю; и пусть даже на городских улицах может быть на руку умение обратиться летучей мышью и ускользнуть от преследователей, но я никогда не стал бы так путешествовать.

Массовая индустриализация сконцентрировала все богатства в руках нескольких человек, и во многих случаях эти люди находились во власти Вентру или Тремер. Едва ли это вас удивит; это не удивило бы никого из нас. У типичного дикаря-гангрела не было ни желания, ни времени следить за технологическими новинками вроде водопровода, хотя уверяю вас, исключения всё же были: несколько Гангрел даже имели долю в “ Standart Oil” на довольно высоком уровне. Но, как это часто случается,

пришли новые экономические веяния, и другие Сородичи забрали себе все вершки, оставив Гангрелам корешки.

Стирание границы

Конец существования американской границы как значимого явления в начале 20-го века стал настоящим ударом для Гангрел. Теперь стало невозможным решать свои политические проблемы привычным бегством на запад, в пустоши: конечно, сами пустоши никуда не делись, но всё же они перестали быть просто огромной невостребованной землёй без хозяина. Самые дикие среди Гангрел бежали в сторону Калифорнии и тихоокеанского побережья. Беженцам не понадобилось много времени – по вампирским стандартам, - чтобы превратить Западное побережье в Свободный Штат. Некоторые выводки Гангрел укрылись в западных пустошах и вернулись только на рубеже веков. Потомки Лученко кормились в горах возле Денвера; несколько позже в пустыне Лас Вегас троице африканских эмигрантов удалось баснословно нажиться на представителях Камариллы, открывших впоследствии городской магазин; а одна стая индейских Гангрел незаметно бродила по Южной Дакоте по меньшей мере до Первой мировой.

Панамский канал

Французы были первыми, кто попытался прорыть настоящий канал поперёк Панамского перешейка в конце 19-го столетия. Их попытка не увенчалась успехом по многим причинам, включая быстрое распространение малярии от аборигенов к французам. Когда на заре Панамской революции 1903 года американское правительство начало собственный проект по постройке канала, малярия всё ещё оставалась колоссальной проблемой. Присутствие разносящих болезнь каинитов тоже не слишком способствовало улучшению ситуации.

Ближе к концу столетия в этом районе (который сегодня принято называть “округой канала”) охотилась группа Гангрел. Они старались держаться вместе из-за своих монструозных физических черт – у них были фасеточные глаза, жужжащие голоса и ещё кое-что в таком роде. У

одного из них (братья по выводку называли его Хосе) всю нижнюю половину лица заменял комариный хобот. Его товарищи утверждали, будто Хосе мог высасывать кровь быстрее всех в этом районе, хотя он и заплатил за это способностью говорить.

Инсектоиды распространяли малярию настолько быстрее ожидаемого, что вскоре группа американских учёных отправилась в эту область для установления нового источника заражения. Всего через несколько недель после начала исследований они были готовы поверить, что наткнулись на неизвестного кровососущего хищника огромных размеров. Учёные даже предприняли несколько вылазок в ночные джунгли, надеясь поймать зверя во время кормления.

К счастью для Маскарада, дальше этого дело не зашло. Инсектоиды напали на учёных во время одной из подобных вылазок. Часть экологов распрощалась с жизнью, другие сбежали, до смерти напуганные жестокостью нападавших и их почти невозможными формами, наотрез отказавшись в дальнейшем работать над проектом.

Первопроходчество

К началу 20-го века практически не осталось мест, куда бы могли отступить члены нашего дикого клана. К тому же, американская идея о Явном Предначертании[8] отнимала земли не только у коренных американцев, но и у оборотней – а Люпины, похоже, зависят от дикой природы куда больше нашего. Хорошего в этом столько же, сколько плохого.

В те годы немало храбрых сердец стремилось открыть последние белые пятна на карте мира, и зачастую подобные экспедиции приводили к опаснейшим ситуациям. Вот вам пример. Я уже говорил, что в доисторические времена несколько ужасающе древних Гангрел двинулись к дальнему северу, где некоторые из них повстречали племена сибирских народов и эскимосов, сделав их частью своего *стада.* По меньшей мере одна экспедиция в эти земли закончилась ссорой с таким племенем – и

загадочной гибелью нескольких экспедиторов той же ночью…

Мне не приходилось слышать, чтобы «кого-то» (или «что-то») пробуждали антарктические экспедиции, хотя это представляется мне чистой случайностью. Но, опять же, люди умирали в каждой из таких экспедиций, и нельзя быть уверенным, что их попросту не убили Сородичи…

Только эти смерти не похожи на смерти от рук Сородичей.

Что, как мне кажется, всё же имеет значение.

Предатель

В 1912 г. шабашит Марвин Шелман, немецко-американский вампир из нашего клана, пошел на серьёзный шаг - разорвал Узы Крови, объединявшие его с сектой, и бросился со всех ног в Европу. Добравшись до Мюнхена, он предстал перед Князем города и униженно молил его об убежище. Местная Камарилла с подозрением отнеслась к предателю, хотя после того как мюнхенские Тремер заявили, что Шелман не представляет угрозы (не знаю, как они это выяснили – может быть, просто проверили его Узы Крови), он получил относительную свободу. На протяжении всей Второй мировой Шелман прятался под землёй (буквально), впоследствии обзаведясь двумя отпрысками. Он отправил обоих в Америку, и сейчас они служат воле своего Сира, охотясь за стаей Шабаша, из которой бежал их родитель.

Правосудие может медлить, только когда оно касается смертных.

Всплеск мужества - воплощенного в Тедди Рузвельте, а немного позже и в буйном, хмельном Эрнесте Хемингуэе -

имел огромный побочный эффект на некоторых членов нашего клана. Когда обширные территории стали частью системы Национальных Парков, американцы взялись за экскурсии, туристические походы и прочие вылазки в дикую местность; и если какого-нибудь туриста вдруг задирал «медведь» - что ж, чем это не цена за роскошную жизнь в окружении живописных пейзажей?

По-настоящему крупные национальные и государственные парки предоставляли убежища для Люпинов, так что не стоит думать, что парки были бесплатными закусочными для Гангрел, которые считали их своей территорией. Это, конечно же, не мешало некоторым Гангрел ловить кайф от охоты на территории оборотней. Как и тем, у кого просто не было выбора.

Евгеника

На Всемирной Выставке в Сент-Луисе 1904 года доктор Уолтер МакГи представил несколько экземпляров «примитивного» человека: индийские племена, африканские карлики и туземцы со всего света находились в самом настоящем человеческом зоопарке, где напоказ выставлялась вся их дикарская сущность. Оканчивалась эта выставка, разумеется, презентацией белых англо-саксонских американцев, преподнесенных публике в качестве пика человеческой эволюции. Я слышал, будто по меньшей мере один из этих «экспонатов» был Обращен в конце выставки кем-то из нас. Представляю, каково ему было в Сент-Луисе, и не думаю, чтобы он питал нежные чувства к белым даже теперь.

Это происходило задолго до моего рождения и тем более Становления, но я хорошо помню, что до Второй мировой термин «евгеника» был куда благороднее, чем сегодня: он воплощал возвышенную мечту об усовершенствовании человека. И, кстати, ходит слушок, что старейшины каинитов на протяжении многих веков выводили человеческие династии, которые бы служили их нуждам.

Ладно, давайте серьёзно. В последние ночи евгеническое движение выглядит достаточно благовидно: учёные копошатся с генами, чтобы в ближайшее время суметь

напрямую влиять на человеческую генетику вместо того, чтобы поколение за поколением выводить совершенного человека. Думаю, что вампиры, которые столько лет выращивали «идеального» человека, серьёзно обидятся, если это случится.

На фоне такого внимания к эволюции от «примитивного» человека к человеку «цивилизованному» может показаться довольно странным, что немало американцев решило вернуться к более примитивному образу жизни. Эти люди видели что-то возвышенное в устройстве первозданного общества и хотели к нему вернуться. Не без улыбки замечу, что они стали настоящим подарком для моего клана. Эти ребята, рвущиеся обратно в леса, обеспечивали нас кровью, а те, кто работал в городе и выезжал на природу по выходным или в летнее время, становились отличными контактами для далёких от политики Гангрел. Неудивительно, что немало «зелёных» пополнило ряды нашего клана в начале столетия.

Иммиграция и Новый Город

Незадолго до Первой мировой войны в США резко подскочил уровень иммиграции, причём иммигрировали не только люди. Выходцы из Восточной и Южной Европы в огромном количестве пересекали Атлантику, и нередко их сопровождали вампиры. Неонатам всех кланов нечего было добиться в Европе - все политические позиции были заняты, и ни одну из них невозможно было отбить без колоссальной бойни. Опасаясь нового Мятежа Анархов, европейские старейшины поспешили отправить своё потомство в Америку.

Я удивился, когда узнал, что иммиграция имела место и в Шабаше. Я-то предполагал, что не так уж много вампиров осталось в рядах европейского Шабаша к 1900 г. Один старейшина Камариллы, с которым я говорил, и вовсе считал, что в Европе начала XX в. Шабаш больше не представляет проблемы. Только это неправда — в Испании и на Балканах Чёрная рука господствовала с прежней силой, и когда её перенаселённость стала чрезмерной, старейшины секты попросту "перебросили" излишки своей родни в Америку, как это сделала Камарилла.

Выражаясь метафорически, обе секты влюбились в имидж нового города начала двадцатого столетия. Что ещё удивительнее, небоскрёбы и метро вызвали восхищение у Гангрел обеих сект. Небоскрёб воплощал желание возвыситься над толпой; те, кому удавалось забраться на крышу такого здания, говорили о новом взгляде на город, в прямом и переносном значении. Для Гангрел небоскрёбы стали настоящими гнёздами: когда ты владеешь искусством полёта и обострёнными чувствами, небоскрёб превращается в превосходную точку наблюдения за жертвой.

Туннели метро остаются одними из самых востребованных способов передвижения Сородичей. Любой механизм, дающий возможность перемещаться по городу, не рискуя попасть под солнечные лучи, всегда будет пользоваться популярностью у вампиров. Хотя Носферату чаще, чем Гангрел, устраивают свои логова в ответвлениях туннелей, мы всё же не забываем о таких вещах.

Поначалу я удивлялся, когда узнавал о проектировщиках и инженерах из числа Гангрел обеих сект - и Камариллы, и Чёрной Руки. Но если немного подумать, это покажется очевидным. Город – наша площадка для ночных игр, и Камарилле нужны бастионы, способные отразить налёт Шабаша. Небоскрёбы и метро предоставляют нам и убежища, и приюты, и тайники, и охотничьи угодья. Конечно, все эти инженеры довольно молоды; невозможно сделать квалифицированного специалиста из Старца - он просто не разберётся во всех этих механических хитростях. Но подобные вещи представляют большой интерес для старейшин большинства кланов. Безопасный подвал, хорошо оборудованный пентхаус – вот та основа, на которой держится наше существование.

Страны вокруг нас

Гангрел никогда не придавали большого значения государственным границам – ведь ни один пограничник не будет обращать внимание на ворону, мелькнувшую над его будкой, или на одинокого койота, особенно если он только что задержал фургон с кокаином или контрабандистов, обвешанных взрывчаткой.

Множество Гангрел, искавших первозданной природы, нашли её к северу от 55 параллели в Канаде. Даже в современные ночи Великие Равнины Канады – это обширный безлюдный простор: Канада имеет больше парковых территорий, чем все Соединённые Штаты вместе взятые. К несчастью, где бы вы ни нашли нетронутую природу, считайте, что вы нашли и Люпинов. Я не знаю, действительно ли в Канаде больше оборотней, чем в Соединённых Штатах, или мне просто так показалось, когда я в последний раз там путешествовал. В любом случае, если вы правда хотите передохнуть от забот, канадские Великие Равнины и Скалистые горы – то, что вам нужно. Просто имейте в виду, что скорее всего вы получите больше, чем хотели.

Мексика населена плотнее, чем Канада, но некоторые её территории столь же безлюдны. Шабаш заполонял Мексику с самого начала её существования, поэтому на юге путешественникам всегда следует удостовериться, что их не превратят в банки с кровью. Современный Мехико – жутковатое место для нешабашитских вампиров…любого вкуса, как бы выразились сами шабашиты. Так что, если вы член Камариллы или Неприсоединившийся Гангрел, я думаю, что вам следует избегать этого места. С другой стороны, здесь не так много оборотней, как в Канаде, или, по крайней мере, их не было, когда я в последний раз добирался до Тихуаны.

Первая мировая война

Представьте себе пять огромных империй, которые разрастаются в геометрической прогрессии, каждую ночь становясь всё больше; помножьте это на анархизм, социализм и национализм, и тогда вы, возможно, поймете, что произошло, когда Гаврило Принцип убил эрцгерцога Фердинанда, нажав на газ европейской военной машины.

Комментарий от Дж. Зика.

Анархистская группировка Гаврило Принципа – та, что стремилась к падению Сербии, - называла себя «Чёрной Рукой». Я даже мысли не допускаю, что это может быть совпадением, - и, поверьте мне, из всех выводов, которые

можно отсюда сделать, нам нужен самый очевидный. Чёрная Рука – это Шабаш. Мы все это знаем. Так что вопрос, который крутится у всех на языке – это: «Что Шабаш выиграл, начав Первую мировую войну?»

Насколько я понял, война не слишком способствовала планам Шабаша. В какой-то мере она больше способствовала планам Камариллы, поскольку, как всем известно, именно Камарилла контролирует всех поставщиков оружия в мире, а война бы позволила сделать нарушения Маскарада менее заметными. Так что наверняка было какое-нибудь владение Камариллы, которое Шабаш стремился сровнять с землёй. С другой стороны, Сербия сама находится в родовых землях клана Цимисхи. Возможно, им нужно было сделать там что-нибудь специфическое. Я уверен, что Том полностью проигнорирует эту весьма значительную подробность, но, собственно говоря, поэтому я и здесь.

Европейские Гангрел извлекли немалую выгоду из этой дерьмовой ситуации. Мы все понимаем, что окопавшиеся войска с пулемётами не способствуют мирной не-жизни. Однако у Гангрел было кое-что из того, чего не было у других кланов. Англичанин Теренс Артур, возможно, был первым, кто понял, что мы прекрасно подходим для проведения военной разведки - может быть, даже больше, чем Носферату. Артур сорвал куш, продавая воздушные карты старейшинам, которые имели личную заинтересованность в итогах войны. Точно так же Гангрел открыли в себе идеальных посыльных, помогая Сородичам, коммуникация между которыми сделалась невозможной из-за окопов. К тому же, поля сражений предоставляли много хорошей пищи. Трупы вполне пригодны для наших целей даже спустя несколько часов после остановки сердца, как и тела, которые иногда лежали в ничейной земле ночи напролёт.

Карш, военачальник Гангрелов Камариллы, использовал военный хаос для нанесения ударов по последним цитаделям Шабаша в Европе. Во многих случаях смертным солдатам через их командиров приказывали брать штурмом владения Шабаша или защищать некую землю, которая потом оказывалась доменом старейшины

Камариллы. Не думаю, что хоть кто-то из них знал истинную природу таких приказов. Случалось, что и молодых вампиров, едва вкусивших не-жизни, отправляли на баррикады с такими же поручениями.

Давайте не забывать, что была причина назвать эту страшную войну Мировой - и вовсе не из-за того, что её начала Германия. В Африке, в Южной Америке и на бесчисленных островках Индийского океана тысячами погибали аборигены, сражаясь с другими аборигенами во имя своих европейских хозяев-колонизаторов. Гангрел, поселившиеся в этих отдаленных местах, имели те же выгоды, что и их европейские Сиры: война - это смерть, а смерть - это бесплатная кровь. Хотя бывало и так, что эта вечная мясорубка заходила дальше, чем им бы хотелось, и в очередной стычке Гангрел самих принимали за врагов. Обращённым аборигенам, как правило, жилось легче, чем их Сирам, чем они зачастую пользовались, чтобы сбежать от своих родителей.

Что до Америки, то отношение к войне здесь было несколько прагматичнее. Среди американских Гангрел распространилось мнение, что Старый Свет совершает самоубийство и нужно дать ему шанс умереть красиво. Когда имена погибших в Европе Гангрел стали известны по эту сторону Атлантики, лишь единицы решили вернуться в Старый Свет и занять владения своих Сиров. Большинство предпочло новый дом, даже если он и был когда-то местом их изгнания.

Безрассудство Андерсона

Майкл Андерсон был довольно молодым Гангрелом с великой мечтой. В 1919 г., вдохновлённый созданием Панамского канала и возведением небоскрёбов в Нью-Йорке и Чикаго, Андерсон предстал перед Примогеном Денвера с предложением проинвестировать построение огромного подземного города для Сородичей. В этом случае, заявил он, Сородичи по всему миру будут иметь безопасное убежище на нейтральной территории и возможность

контактировать с миром смертных и днём и ночью.

У Примогена не было времени вникать в этот мыльный пузырь, который под видом плана подсовывал им Майкл, пока неонат не начал планировать «Новый Енох». Он консультировался с геологическими службами, сверялся с картами старых шахт, в общем, делал всё в таком духе. Само собой, город никогда не был построен. Как вы понимаете, Поллианне[9] вроде Майкла Андерсона никогда не убедить столетних вампиров.

Хотя сам он всё еще жив: я слышал, у него коммуна неподалёку от Колорадо-Спрингс, в которой его почитают как гуру. Согласно легенде, карты и планировки Андерсона ещё сохранились; их в 1920 г. отнял у Майкла Князь Денвера, и с тех пор никто их не видел.

Русская революция

Не сказал бы, что Русская революция была для нас, Гангрел, чем-то особенным: правительства смертных меняются постоянно. Само собой, Бруха взялись за оружие, но они так делают каждый раз, когда кто-нибудь произносит слово "революция". Единственным примечательным событием в глазах Гангрел была история с выводком Игоря Стренского - полудюжиной Гангрелов Камариллы, ушедших из секты в Шабаш, как только царь Николай II испустил последнее дыхание. Я слышал, их стая бежала к югу от Москвы и наткнулась на одну из редких в Европе цитаделей Шабаша где-то на Балканах или в Карпатах. Они купили себе свободу огромным числом похищенных реликвий и экспонатов православной и дохристианской России, некоторые из которых обладали

неоспоримой мистической силой и были совершенно бесценны.

Двадцатые

20-ые были временем хаоса и огромных возможностей. От сухого закона до женского избирательного права - всё в американском обществе перевернулось вверх дном. В Европе было ещё тяжелее: сказывалась нехватка ресурсов после войны, и хотя Союзники пытались вернуться к довоенному положению, перемены в Италии, Германии и России свидетельствовали о том, что это попросту невозможно.

Сейчас я буду обсуждать тему, которая может показаться неудобной культурным вампирам последнего поколения. Я говорю, конечно, о расах. Как вы знаете, искушённых современных вампиров не слишком-то беспокоит чья-либо раса – как говорит моя подружка Алисия М., «на вкус все одинаковы».

В 20-х люди тоже не слишком задумывались о расах: для всех было очевидно, что чёрные, индусы, итальянцы, ирландцы и им подобные являются низшей ступенью по сравнению с белым англо-саксонским американским протестантом. Нет, разумеется, мы больше не держали чёрных в цепях, но это вовсе не означает, что кому-то было по нраву, когда чёрный пялился на его дочь.

Немало Гангрел, живущих в отдалённых областях, находили, что легче питаться бесправным или иностранцем, чем первосортным городским бизнесменом и его семьёй. Тем более что некоторые Вентру или Тремер могли объявить дом бизнесмена частью своего домена. С другой стороны, единственными, кто мог оспорить добычу Гангрел, были Бруха, Носферату и редкие Каитиффы. Конечно, такое положение дел сложилось задолго до 20-х, так что я уверен, что современный читатель не удивится тому, что клан Гангрел состоит из столь разношерстных представителей.

Кельтское возрождение **и Ирландская революция**

В 1914 г. британский Парламент принял закон о предоставлении Ирландии ограниченной автономии. К недовольству многих ирландцев начало Первой мировой войны задержало действие этого закона, и тогда в Ирландии началось "Кельтское Возрождение", воскрешающее национальные традиции и наследие Ирландии как исторически независимого от Англии государства. В поливальный понедельник[10] 1916 г. Патрик Пирс прочитал Декларацию Независимости, объявляя Ирландию свободной от Великобритании. Пирс и его соратники по Ирландскому Республиканскому Братству решили, что Великобритания слишком занята войной с немцами, чтобы тратить ресурсы на незначительную революцию где-то на задворках государства. Пирс глубоко ошибался. Британцы за считанные недели разбили силы Республиканского Братства, на месте казнив 15 лидеров революции. В последовавшие годы отношения между двумя нациями носили более миролюбивый характер.

Ирландских Гангрел, особенно тех, в ком текла кельтская кровь, Революция и Кельтское Возрождение поразили как удар молнии. Неонаты и служители, в своей жизни и не-жизни не знавшие ничего, кроме британского господства, были поражены мыслью об избавлении от своих монарших угнетателей. Несколько молодых Гангрел даже провозгласили себя неоязычниками Лианнан в честь давно пресёкшейся линии крови. Конечно же, они не были членами той родословной, но внешняя сторона в те ночи была не менее важна, чем кровное родство.

На полях отмечу, что Ку-клукс-клан в те ночи бы чрезвычайно могущественен. Причём речь идёт не о кучке подростков, сидящих в фургоне и размышляющих, где бы найти черномазого, чтобы его линчевать. Нет, Ку-клукс-клан был национальной организацией, и во множестве городов её представлял почти каждый белый мужчина. Клан сделал множество добрых дел, от поддержки детских приютов до очищения улиц от мусора. Для политиков отношения с Ку-клукс-кланом нередко означали разницу между переизбранием и отставкой, а политические деятели самого ККК сидели в офисах и даже мэриях от Индианы до Орегона.

Гангрел вели собственные дела с Кланом. Так, Гангрел Джек Хэнсон, в 1930-ых пробывший около трёх месяцев Князем Индианаполиса, в жизни был членом Ку-клакс-клана. Кормился он представителями "низших рас," как он их называл. Он убивал их, когда только мог. Джек Обратил как минимум одного своего товарища по Клану, джентльмена, который предпочёл остаться анонимным. Небрежность Хэнсона в кормлении привлекла к его фигуре внимание архонта. Как я всегда говорю, Князь ты или нет, но всегда есть рыбка покрупнее. Позор старине Джеку.

Противоположностью Хэнсону был один чернокожий, Маркус Уошборн. Маркус дал маху, когда июльским днём стриг лужайку мистера Джона Филипса: занимаясь своей работой, он раз или два улыбнулся миссис Филипс. Две ночи спустя крепко связанный Маркус оказался на пути к собственным похоронам и уже готовился распрощаться с жизнью, когда некий Гангрел спас его, прикончив двоих обидчиков и дав Маркусу Становление.

Конечно, Маркус так этого не оставил. Никто не удивился, когда он пришел отомстить Джону Филипсу - все удивились, когда жена Филипса, Мэри, оказалась Люпином, который разорвал Маркуса пополам.

Сухой закон

Я не знаю, как поколению моих предков удалось с этим справиться. Говоря откровенно, запрет спиртного – страшнейший кризис для любого вампира, поскольку отсутствие пьяных жертв значительно усложняет охоту. Впрочем, сухой закон открыл большие возможности для Сородичей, связанных с организованной преступностью – куда без этого. Разумеется, Гангрел почти никогда не участвовали в подобной деятельности, ни в одиночку, ни вместе. Нам доставались одни отбросы – и хотя среди наших контактов и гулей бывали крупные деятели и инфорсеры[11], крёстных отцов контролировали Вентру, Бруха или Джованни - во всяком случае, если говорить о тех, кто поддавался влиянию Сородичей.

Как всегда, в обществе смертных происходили какие-то перевороты, но из-за нашей отшельнической природы для нас с тем же успехом могло ничего и не происходить.

Автомобиль

Появление автомобиля заметно снизило ценность наших способностей. Конечно, и раньше мы уступали в скорости тем же поездам, но что до многосторонности, то мы были незаменимы: если вам нужно было отправить что-нибудь по секрету в малодоступное место, а на железнодорожных станциях было слишком много ненужных глаз, вы могли пойти к Гангрел с уверенностью, что посылка дойдёт до адресата настолько быстро и безопасно, насколько это вообще возможно. Мы умели путешествовать за городом с таким мастерством, что никто в этом краю Липинов не мог с нами сравниться.

Но с появлением автомобиля любой старейшина получил возможность отправить гуля, или даже своего потомка, или другого Сородича, в отдалённое место, зная, что он доберётся туда без задержек, ничем не рискуя. В те ночи встречались Гангрел, которые прилагали все усилия, только бы помешать распространению автомобилей. Мой Сир не без гордости рассказал мне об одном случае с Князем города Цинциннати, который послал своего высокопоставленного потомка в Толедо с какими-то важными документами на новейшей "Модели Т." Узнав о поездке, мой Сир сообщил о ней Люпинам из Чёрных Болот

и тем самым убил сразу нескольких зайцев: спасибо ему сказали не только Люпины, но и Анархи города Цинциннати и даже один потомок Князя, попавший в немилость. Такие истории всё ещё иногда случаются, пусть и гораздо реже, учитывая, сколько транспорта ежедневно въезжает и выезжает из города в город по четырёхступенчатым эстакадам.

Великая Депрессия

Это была настоящая задница, что уж тут говорить. Никто не знал, с чего вдруг мир покатился к чёрту, зато у каждого было мнение, как из этого выбраться. У нас были коммунисты, анархисты, национал-социалисты, а ещё был, мать его, Гувер. В годы Депрессии я был мальчиком. Хорошего было мало: родители дрались за работу, экономили как могли, только бы сохранить деньги. Долгое время никто из нас не видел ни грамма мяса. Бывало, что мы варили бульон из кожи на сапогах. Буквально.

Мой Сир рассказывает эту историю по-другому. Великая Депрессия была золотым дном для нашего клана. Отчасти причиной того вреда, который Депрессия нанесла Америке, было то, что простые люди играли на фондовом рынке слишком большими деньгами; по-настоящему рисковые акции губили человека в два счета. Те, кто играл на них, потеряли всё до последней рубашки. Вампиров такие акции не интересовали. Если вам довелось прожить два или три столетия, вы начинаете ценить пользу малорискованных инвестиций.

Хотя мой Сир и не бизнесмен, но во время Депрессии он как следует поправил свои дела. Стоило банкам закрыть двери перед отчаявшимися землевладельцами, как он начал скупать дом за домом по пустяковым процентам от их реальной стоимости. Когда разорённые арендаторы потеряли крышу над головой и принялись целыми группами покидать города, надеясь за их пределами найти средства к существованию, мой Сир уже ждал их с оскаленной пастью и кроваво-красными глазами. Он до сих пор говорит о Великой Депрессии с неподдельной нежностью; и он по-прежнему с нетерпением ждёт крушения фондовой биржи.

Национал-социалистическая партия

В 1938 году невесть откуда появилась новая стая Гангрел, объединённая общими политическими убеждениями и клятвой принимать радикальные меры. Раньше уже случалось что-то подобное: эта традиция тянется самое малое со времён Войны за независимость США. Обычно такое случается с неонатами Гангрел, которые после Становления придерживаются своих старых политических взглядов и стремятся Обратить нескольких близких друзей, как только Сир представит их для признания местному Примогену. Я слышал, что чаще всего такое случается с Бруха, а в современные ночи по-настоящему это распространено только в нескольких городах. Но те анархисты, о которых я говорю, были фашистами, обосновавшимися в Западной Германии.

Эта стая, называвшая себя "Кулак", поддержала Рейхсканцлера Гитлера в его националистическом и расистском порыве; участники "Кулака" преследовали врагов Родины всякий раз, когда им представлялся такой шанс. В поздние годы влияние Маскарада в Берлине расширилось до такой степени, что могло бы предоставить им большую свободу действий, однако ещё до Второй мировой Князь Берлина объявил на нескольких членов стаи Кровавую Охоту.

Чтобы закончить картину довоенной Германии, упомяну, что примерно в это же время в Скандинавии появилась новая группа Гангрел, которая называла себя *Waelkyrige* и распространяла своё влияние на всю Северную Европу. Эти Сородичи полностью разделяли мировоззрение викингов и искренне верили, что они - современные воплощения мифических валькирий. Утверждается, что они следовали за женщиной-гангрел по имени Брунхильда. И если они действительно верили, что им предначертано выбирать, кого переправить в мир мёртвых - поскольку именно в этом заключалась мифическая роль валькирий, - то можно себе представить, какое чудовищное число Становлений они давали прямо на полях сражений. Несмотря на это, сегодня в Соединённых Штатах о них не слышно. Но у меня нет никаких сомнений, что все они - выходцы из Шварцвальда, а каждый, кто добровольно устраивает своё убежище на

территории Люпинов, вызывает у меня уважение как несомненно могущественный Сородич.

Сталинская революция

Сталинская паранойя стоила жизни 18 миллионам советских граждан, пока старик наконец не умер; хотя скорее всего он погубил бы их даже и без влияния Бруха, которые действовали его руками. Говоря простым языком, советские Гангрел сожрали столько из этих жертв, сколько, по их расчётам, могло сойти им с рук.

Независимые русские крестьяне ожесточённо сопротивлялись сгону в колхозы, и за чертовски короткое время они назло своему начальству забили несколько миллионов овец, свиней и коз. В течение года они пировали - затем пришёл голод, позволивший советским Гангрел наесться досыта.

После одного чрезвычайно опасного нарушения Маскарада в Москве русские Бруха потребовали уничтожения чересчур одичалых и безрассудных старейшин. Поскольку нарушение было совершено одним окончательно озверевшим Гангрелом, московские Гангрел восприняли это требование как решение Совета объявить войну клану. Последовали столкновения на улицах и за городом. Как видно, обстановка была не слишком мирной, когда на СССР обрушилась Вторая мировая война.

Вторая мировая война

Затем начался кровавый кошмар, с которым мы ничего не могли сделать.

Конечно, это не совсем так. Мы могли кое-что с этим сделать, но не мы это начали и не нам было заканчивать. Мы кое-что изменяли по мелочам тут и там, и далеко не один Гангрел перехватывал и изменял военные директивы, чтобы отвести бой от своего драгоценного убежища. К тому же, у нас хватало работы, когда нацисты, евреи, французы и Сородичи принялись вывозить из Европы произведения искусства и прочие драгоценности.

Во время Второй мировой, при битве в Арденнах, я и получил Становление; я, американский мальчик. Как вы уже могли догадаться, мой взгляд на деятельность Гангрел в Европе времён Второй мировой довольно пристрастен. Мой Сир упустил кое-что из того, что описано ниже; потребовалось несколько лет после тех страшных событий, через которые я прошёл сразу после Становления, прежде чем нам удалось снова встретиться и поговорить.

По всей Восточной Европе нацисты уродовали жизнь смертных до неузнаваемости, разрушая и вековой порядок в обществе Сородичей. Когда немцы начали переселять евреев и других "неугодных", Сородичи, связанные с их культурой, утратили большую часть своего влияния. Мне рассказывали, как туго пришлось в первые годы войны Яношу Беку, варшавскому Вентру с пристрастием к крови евреев; в итоге он решил связать себя Узами Крови с еврейским Гангрелом, компаньоном моего Сира, лишь бы не подвергаться риску Окончательной Смерти. На самом деле, не так уж много Сородичей напрямую столкнулось с угрозой нацистских концлагерей, но изрядное количество было вынуждено скитаться по Европе после того, как их стада были завербованы, разогнаны или уничтожены. А уж если Сородичи вынуждены бродить по Европе, Гангрел могут извлечь из этого выгоду…

Разумеется, ссылки и концлагеря не могли не затронуть Гангрел и с негативной стороны. Внушительная часть нашего клана имела стада из цыган и евреев. В тексте Эштона есть заметка об одном Гангреле, "Талосе", который был схвачен нацистами и заключён в лагерь смерти в Глёдкере вместе с несколькими дюжинами цыган из своего стада. Если верить Эштону, этот болван принялся Обращать одного за другим всех членов своего стада, что и позволило ему в конечном счёте разрушить лагерь и вырваться на свободу.

Я не верю Эштону. Он заявляет, что этот Талос был представителем Седьмого Поколения. Я встречал только одного вампира седьмого поколения и не могу себе представить, как немцы могли поймать и удержать подобное существо; даже вооруженный отряд не имел бы против него ни шанса. И либо Эштону вообще нельзя

верить, либо Талос просто позволил себя схватить, чтобы в дальнейшем Обратить стадо. Но я не встречал никого, кто сказал бы, что знает кого-нибудь из потомства Талоса – и это укрепляет меня в подозрении, что Эштон выдумал всю эту историю, чтобы сформировать у читателей представление о некоей благородной деятельности Гангрел в годы Холокоста.

На самом деле в те годы многие Гангрел вели себя отвратительно. Один рассказ, возможно и недостоверный, повествует о цыганском Гангреле Дарье, стадо которой попало в окружение и было отправлено в трудовой лагерь. В отличие от истории с Талосом, в этом рассказе наша соклановка не сделала ничего, чтобы освободить своё стадо, а вместо этого стала проводить дневное время в земле, чтобы с закатом солнца прокрадываться в лагерь и пить кровь своих бывших спутников. Продолжалось это до тех пор, пока СС не перевела цыган в отдалённый лагерь и Дарья не потеряла их след.

История Дарьи не уникальна: "Кулак", который я упоминал выше, тоже наверняка большей частью кормился от лагерей. Дарья и ей подобные подтверждают правило, что большинство вампиров - всего лишь беспринципные падальщики. Мало кто из вампиров*любого* клана, включая моего Сира, предпринял хоть сколько-нибудь благородные действия во время Второй мировой; типичный же каинит искал лишь безопасного убежища.

Оглядываясь назад, я не могу не задаться вопросом, каким чудовищем надо быть, чтобы рыскать по полям механизированных сражений в поисках потенциальных потомков. Раз уж моего Сира поблизости нет, думаю, я могу ответить искренне: только извращенец или безумец. Поля сражений в Европе и Азии были слишком опасны для вампиров, чтобы бродить по ним в поисках потомства. Блуждание в поисках крови - это другое: как и в случае с другими войнами, которые я описывал, во Вторую мировую предприимчивый вампир мог играючи достать сколько угодно крови. Но, как я уже говорил, немногие кланы, помимо Гангрел, могли позволить себе оставаться на виду достаточно долго, чтобы добыть эту кровь. Впрочем, немало сражений Второй мировой проходило и в городах,

что предоставляло Сородичам других кланов те же возможности.

Это вопрос простой арифметики. Сородичи всегда принадлежали к числу существ, требующих целой уймы количественных ограничений. Традиции Камариллы гласят, что на одного городского вампира должно приходиться 100 000 человек. Опыт знакомства с Анархами и Шабашем подсказывает, что это число непропорционально занижено: встречаются места, в которых на 10 000 человек приходится по вампиру. Однако давайте будем придерживаться меры в сто тысяч, поскольку она достаточно близка к истине, чтобы прояснить ситуацию. Во время Второй мировой войны погибло 60 миллионов человек. Это значит, что даже по самым сдержанным оценкам своего места в мире лишилось 600 вампиров, по большей части в Европе. Наверняка в их числе были и катаяны, да и немало вампиров было попросту уничтожено в годы войны, но факт остаётся фактом: сотни потомков Каина остались без подходящего места.

Что было делать? Глаза всего мира продолжали неотрывно следить за Америкой – как и глаза Детей Каина. Закоренелые старейшины, пережившие войну в Европе, начали отсылать своё обременительное потомство за Атлантический океан - в Штаты. Клан Гангрел, как всегда неспособный действовать сообща, просто не мог решить всем коллективом послать на запад каких-то определённых вампиров. Но дикая местность послевоенной Европы была ненадёжным и слабым укрытием; зачастую там попросту не хватало места, которое неонаты Гангрел могли бы провозгласить своей территорией, да и смертное население было настолько истощено, что старейшины Гангрел, такие как Вильгельм Кёниг, принялись расширять свои владения до тех пор, пока не почувствовали себя в безопасности. Десятки служителей и неонатов нашли путь в Америку на борту грузовых и пассажирских судов. Некоторые обосновались в Соединенных Штатах, в то время как остальные мигрировали на юг, в Латинскую Америку, или на север, в малозаселённые дебри Канады.

Блетчли-Парк

Отчасти своим успехом, которого вооруженные силы Великобритании и США добились в годы Второй мировой, они обязаны усердной работе сотрудников и сотрудниц английского особняка Блетчли-Парк. Блетчли-Парк был первым в мире круглосуточным криптографическим аппаратом, предназначавшимся для расшифровки тысяч нацистских радиосообщений на протяжении всей Второй мировой.

Гангрел уже имели дело с некоторой разновидностью криптографии, причём дольше, чем остальные Сородичи. Когда вам ночью в лесу приходится оставлять сообщения для своих соклановцев, вы быстро начинаете понимать, что значит быть осторожным. В минувшие столетия коды (тогда ещё не шифры) встречались в легенде о Беовульфе, в Библии или собраниях сочинений Шекспира; однако к середине 19-ого столетия именно шифры обрели популярность среди образованных Гангрел. Гангрел и их гули начали пробираться в залы математических отделений Принстона и Кембриджа, а в конце концов обратили внимание и на собрания в Блетчли-Парке. Начиная со Второй мировой, в большинстве письменных сообщений Камариллы используется сложнейшая шифровка (к черту АНБ), и в значительной степени это - следствие влияния Гангрел, знакомых с кодами и шифровкой и снискавших расположение Карша или Ксавьера.

Блокада Ленинграда

В августе 1941 немецкий Вермахт взял в осаду советский город Ленинград; осаду не удавалось снять до января 1944, когда ей насчитывалось уже более 900 дней. Смертные тысячами умирали от голода: привычным обедом стало рагу из сорняков и хлеб из опилок. У каинитов дела обстояли немного лучше. К концу осады всё сверхъестественное население Ленинграда или сбежало, или погибло, или по собственной воле погрузилось в торпор, только бы избежать разрушительных последствий голода. Тем, кто сбежал, приходилось положиться на "благосклонность" советских Гангрел, многие из которых были на ножах с Советом Бруха СССР. Немало долгов, заработанных советскими каинитами во время блокады, пришлось возмещать в конце 1980-ых и в начале 1990-ых, расплачиваясь властью или огромными суммами западной валюты.

Между тем, стоит отметить, что большинство Сородичей, оказавшихся в Ленинграде во время блокады, упоминают о трёх или четырёх исключительно могущественных старейшинах, которые добровольно ввергли себя в торпор в 1941-ом или 42-ом и которым только ещё предстоит проснуться. Возможно, что все они уничтожены. Почти всё хоть сколько-нибудь стоящее в Ленинграде в конечном счёте было разграблено - или, если верить байкам, эти ценности могло захватить что-то иное...

Предание о двух путешественниках

Ирландский Гангрел Майкл Фланнери приобрёл в нашем клане известность за свой "Полёт Фланнери", который запросто может быть очередной басней. Фланнери якобы пролетел в форме летучей мыши от ирландского Донегала до Бостона в Массачусетс суровой зимой 1946-47. Существует немало теорий о том, как он мог это проделать: что якобы Фланнери был замаскированным Старцем, которому не

требовалось терять время на пропитание и который в дневное время прятался в нескольких десятках метров под водами Атлантического океана; что Фланнери полетел на север, к полярному кругу, где солнце не показывалось из-за горизонта по 24 часа в сутки и где можно было питаться эскимосами и тюленями; что Фланнери пользовался идущими на запад трансатлантическими грузовыми судами, на которых можно было передохнуть (и подкрепиться). Правды мы никогда не узнаем; одна стая вампиров Шабаша повстречала его в 48-ом, когда он путешествовал через Нью-Йорк, и с тех пор его больше никто не видел. Долговато для теории о Старце. Хотя как знать.

Противоположностью Фланнери был Вячеслав Долцек, прибывший из Великобритании в Соединенные Штаты на борту пассажирского лайнера "Королева Елизавета", главным предназначением которого была немедленная переброска американских солдат домой сразу после войны. Долцек, славянский Гангрел, провёдший семь лет в Варшаве во время войны, обучился искусству скрытности и маскировки у польского Носферату. Для того чтобы пересечь Атлантику, он выдавал себя за американского пехотинца, страдающего морской болезнью, и по ночам кое-как кормился своими попутчиками. После прибытия в США Долцек отправился в Аппалачи, где и обитает в современные ночи.

Свободный Штат Анархов

В 1944, после того как Князь Лос-Анджелеса принял особенно жёсткие меры против номинального лидера

Анархов Джереми Мак-Нейла, Анархи Западного побережья просто с цепи сорвались. В итоге несколько городов в Калифорнии перестали быть непосредственно «городами Камариллы»: в них больше не было Князей, а руководство осуществлялось только по внутренним правилам и некоему подобию гражданского строя. Это были шальные десятилетия – и это было время больших возможностей для множества неонатов Гангрел.

Это вовсе не значит, что новообращённые Гангрел считаются низшим слоем вампирского общества. Однако из-за того, что клан Гангрел всегда был скопищем чужаков, мы всегда чувствовали нехватку материальных ресурсов, которых было в избытке у наших прежних партнёров по Камарилле из числа других кланов. Впрочем, в отличие от неонатов из этих кланов, мы довольно свободны в своих действиях спустя всего несколько лет после смерти. Молодых Гангрел держат на длинных поводках в тесных ошейниках. Большую часть времени мы не видим ничего такого, против чего стоило бы бунтовать. Впрочем, это не мешает нам присоединяться к местным стаям Анархов, и иногда эти стаи предоставляют немало хороших контактов. Но, дружище, никогда присоединение к Анархам не служит нам способом побороться за власть.

Был случай, когда Ксавьер отправил одного из своих наиболее доверенных архонтов, Сета Геддеса, в Калифорнию, чтобы попробовать разобраться в царящей там обстановке. Однако Геддес — чьё пристрастие к тайнам и заговорам сегодня можно сравнить разве что с пристрастиями моего знакомого Дж. Зика, а в 1940-ых и вовсе сравнить было не с чем — встретил загадочную Окончательную Смерть, не успев даже отправиться на запад. Тремер из окружения Ксавьера признал в горстке пепла, найденной в Сент-Луисе, останки, которые могли принадлежать одному только Геддесу. Найдены они были неподалёку от берега Миссисипи. Личные документы Геддеса были вскрыты, и по меньшей мере одно из его убежищ сожгли дотла. Говоря откровенно, понятия не имею, что такого ему удалось разнюхать. Пожалуй, оно и к лучшему.

Пятидесятые

Я уже где-то упоминал, что когда человек получает Становление, он не обязательно отказывается от своих жизненных приоритетов. Конечно, многое переворачивается с ног на голову, но если Джейн Смит была пылкой республиканкой, то вряд ли она станет коммунисткой сразу же после Становления. Множество убеждений, приобретённых в течение жизни, преобладают в Сородиче над соперничеством между сектами или внутренней борьбой со Зверем. Во всяком случае, первую сотню лет - хотя это отдельная тема. Как бы то ни было…

Это объясняет обилие шпионов из числа каинитов, которые работали в Центральной и Восточной Европе в годы Холодной войны. Наш клан имел среди них не последнее место. Как и в любое смутное время, послевоенные годы в Европе были периодом, открывшим дорогу к широким возможностям для инициативных Сородичей. Разумеется, шпионами категории А были Носферату – они просто созданы для разведки. Но мы тоже не вешали носа, а Городские Гангрел из Шабаша могли даже поспорить с Носферату, если очень уж поджимало. Большинство из тех, кто работал в сфере разведки, номинально значились членами Камариллы, но, по правде сказать, в определённом смысле членство в Камарилле мало что значило. Верность нации и политические убеждения были куда важнее: какая разница, кто сидит за рулём чёрного «Мерседеса», севшего тебе на хвост, - Городской Гангрел из Шабаша или Носферату из Камариллы. Главное, что он - русский, а это пахнет неприятностями.

Эра Маккарти

Любое общество время от времени проходит через периоды безудержной ксенофобии и паранойи. Ожесточённость Маккарти 50-х гг. не была первым таким периодом для США даже в XX в. – приз первенства остаётся за Красной Угрозой ранних 20-х – зато этот мне лучше запомнился. Маниакальный розыск коммунистов был прямо-таки последней реинкарнацией Инквизиции.

Времена паранойи таят опасность для всех каинитов, независимо от секты. Угроза слишком велика, а преимущества слишком малы. Когда смертные настойчиво ищут кого-нибудь подозрительного или странного, вампирам куда тяжелее спрятаться. Привычная ночная деятельность становится почти невозможной. Само собой, вы всегда можете попытаться бросить помешавшееся на коммунистах ФБР на своих врагов, но существует опасность, что и они сделают то же самое. И не мне напоминать вам, как трудно среднестатистическому Гангрелу дёргать за ниточки правительственных аппаратов.

Дж. Зик, теоретик конспирологии, как-то сказал мне, что Джозефом Маккарти и Роем Коном «манипулировала» Камарилла, но, как и в случае со многими заявлениями Зика, я на это не купился. Камарилла едва ли могла нажиться на Комиссии по расследованию антиамериканской деятельности. А если влиятельные вампиры из Вашингтона пытались таким образом избавиться от пешек своих конкурентов, то они сами серьёзно подставили себя под удар. Возможно, на самом деле власть над Пулемётчиком Джо[11] имел какой-нибудь молодой бестолковый Вентру или Тремер, но я думаю, мы бы узнали об этом заранее.

К тому же, что бы ни происходило в Вашингтоне, клан Гангрел в значительной степени был способен избегать проблем, попросту зная, когда и как погрузиться в землю. И чёрта с два, были случаи, когда эта обстановка даже была нам на руку. Моя знакомая Джози Т. из окрестностей Омахи всё время терпела нападки от прихвостней местного Князя, пока его репутацию публично не запятнали (да так, что дальше некуда) и ему не пришлось в спешке покинуть город. Теперь Джози Т. живёт в свое удовольствие.

Должен упомянуть, что в 1955-ом одна крупная стая Гангрел, бродившая по Эверглейдсу во Флориде, наткнулась на свору вервольфов. Стая Родригеса уже в течение многих лет сообщала Князю Таллахасси об активной деятельности Люпинов в этих местах. Полагаю, они наткнулись на что-то вроде святилища. Лишь один из потомков Родригеса, парень по имени Муньос, сумел

спастись бегством, хотя и он был слегка покалечен в схватке, так что детали не вполне ясны. Восемь Гангрел, каждый девятого или десятого поколения, в возрасте от 10 до 200 лет, покрыли в ту ночь трясину своим пеплом. По словам Муньоса, они столкнулись с 50 вервольфами или вроде того. Как всё было на самом деле, никто не знает. Я знаю только, что до сих пор стараюсь держаться подальше от Эверглейдса.

Пригород

Сколько бы ни насмехались другие Сородичи, пригород словно сделан на заказ для Гангрел. Благослови Боже Уильяма Левитта, ибо он дал нам пригород. Люпины слишком уж дёргаются, когда мы заходим в глубь их лесов, а, как вы знаете, они не привыкли сдерживать свою ярость. Однако мы плохо ладим и с претенциозной политикой городских Сородичей, особенно если другие крупные кланы Камариллы уже заняли центр города. Зато кольца однотипных домов, которыми проектировщики 1950-ых окружали города, позволили множеству выводков Гангрел с успехом занять предместья - разумеется, уже после того как "Коммунистическая Угроза" отступила на задний план.

Шабашу это играло на руку так же, как Камарилле. В 50-е, 60-е и даже 70-е годы десятки территориальных войн велись жалкими стайками с названиями типа Хартмонтские Районы или Сосновые Щёголи. Гангрел с извращенным чувством юмора мог, например, Обратить «семью» из папаши-газонокосильщика и мамаши, курящей как паровоз; я даже знаю одного вампира-подростка, родители которого в течении 20 лет думали, что его привычка спать днём и бледная кожа - это возрастное. Пригород помогал вампирам скрывать множество странных поступков; после смерти Маккарти многие люди так горячо стремились вернуться к нормальному существованию, что готовы были сознательно игнорировать даже самые странные привычки своих соседей. Не верите? Взгляните на все эти истории об издевательствах над детьми, алкоголизме, наркотиках и сексуальных извращениях в пригородах, о которых мы ничего не слышали, пока безмозглые ТВ-шоу не вошли в нашу жизнь. И это ещё далеко не всё, что скрывалось.

Гражданские права

Наряду с представителями других притесняемых соцменьшинств Гангрел, само собой, Обращали и множество чернокожих из южных Штатов. После Гражданской войны миллионы афроамериканцев отправились на север, и вампиры, использовавшие чёрных в качестве слуг или стада, пошли вместе с ними. По всей стране чернокожие требовали признания своих прав, полагавшихся им как американским гражданам; среди тех, кто выдвигал подобные требования, было и несколько чёрных Гангрел. Для чернокожих вампиров существование в обществе, полном такого чудовищного неравноправия, было сопряжено с ненужными трудностями, так что эти вампиры прилагали все усилия, чтобы помочь потенциальной добыче улучшить свою участь.

Тёрки на расовой почве, случавшиеся среди Сородичей, не прекратились и по сей день. Это здорово - притворяться, что сверхчеловеческая природа всех нас сплотила, но Обращение происходит не в вакууме. Масса белых вампиров смотрит на чернокожих Сородичей свысока; масса Гангрел выбирает потомство среди угнетаемых (из сочувствия, из себеподобия, из соображений патернализма или просто ради удобства) и из-за этого терпит беспрерывные унижения.

В 1962 г. мы стали свидетелями почти полного повторения гибели Сета Геддеса. Уже другой Гангрел, Уильям Кулидж - на сей раз доверенное лицо загадочной Мадам Гуил, - потратил целых четыре года, исследуя постоянное перемещение каинитов взад и вперёд через Рио-Гранде. По словам коллег, его целью было выявление стай Шабаша, регулярно перемещавшихся из Техаса в Мехико. Никто не знает наверняка, кто до него добрался, но, как и в случае с Геддесом, пепел Кулиджа обнаружили на берегу реки, протекавшей неподалеку (Рио-Гранде), а его ближайшее убежище было обыскано и сожжено.

Шестидесятые

Убийство Кеннеди

Это отступление сделано достопочтенным Дж. Зиком. Зик куда реже соглашается с общепринятым мнением, чем большинство людей, с которыми мне приходилось сталкиваться. Судя по шерсти на его лице и длине клыков, он многое повидал, даже если забыть об изрядной доле приступов Ярости. Зик заявляет, что в 1975 г. он был архонтом Лученко, хотя я не слишком спешу ему верить, поскольку хорошо знаю, что ещё с тех времен, когда я не получил Становление, до 1998-го Юстициаром был Ксавьер. И, к тому же, не думаю, что Зик когда-нибудь был достаточно подкован, чтобы служить архонтом. Но чёрт с ним — вот что он пишет. Верьте, если хотите.

В последний раз, когда я об этом справлялся, в печати находилось более 50 книг, обещавших раскрыть всю правду о смерти Джона Ф.Кеннеди. Ни одна из них даже не приблизилась к истине, однако если вы возьмёте пару наиболее известных книг и дополните их тем, что известно вам как Сородичу, то получите довольно ясную картину произошедшего.

Я могу обобщить ситуацию в двух словах: Кеннеди знал. Камарилла (а не баварские Иллюминаты, не Приорат Сиона и никакая другая секретная организация) - древнейшее тайное общество на Земле, и, как и всякое тайное общество, оно готово убить любого, кто угрожает его секретам.

Нам остаётся только догадываться, как Кеннеди узнал правду. Благодаря фамильному наследству и связям с мафиозными группировками типа Джанканы и большими шишками вроде Синатры Джек[13] сталкивался с проявлениями нашей политической деятельности достаточно долго, чтобы заметить кое-какие намёки на правду. Может, его подруга Мэрилин оказалась куклой в кровавых играх какого-нибудь недалёкого Тореадора-анарха в Лос-Анджелесе, или она могла якшаться с другими давно умершими партнёрами Джанканы. Подробностей я не знаю, но они нам и не нужны. Джек знал - а кое-какие серьёзные люди подозревали, что он собирается опубликовать свои догадки после выборов в 1964-ом. Конечно, умные люди вроде нас с вами прекрасно знают, что стоит президенту крикнуть: "Вампиры!", как все

остальные в правительстве скажут: "Импичмент!", но не все столь умны, как мы с вами.

Внутренний Круг приказал нанести удар; тогдашний Юстициар клана Гангрел, Лученко, скоординировал наше проникновение в мафию. Он внедрил пару подсадных уток, Дэвида Ферри и Эладио дель Вуале, чтобы заставить босса мафии Карлоса Марчелло организовать нападение. Марчелло не понадобилось много времени, чтобы убедить своего парня, Ли Харви Освальда, сделать дело; а ведь всем нам прекрасно известно, что Джек Руби[14] всем своим заработком был обязан мафии…

Нам пришлось просто рвать себе задницы, чтобы замести следы. Я был архонтом на службе Лученко в 60-ых и ранних 70-ых. Это мне Лученко поручил лично устранить Эладио дель Вуале в Майями и как следует изувечить труп, чтобы ни один Сородич его не опознал. Пока я этим занимался, другие шлёпнули Дэвида Ферри в Новом Орлеане. Вот только Марчелло похвастал своей работой перед Сэмми Джанканой[15] и Джонни Розелли[16], после чего оба этих ублюдка были вызваны в Верховный Суд, и убить их стало чертовски сложно. В конечном счёте в администрации Джонсона[17] что-то напутали, и нам пришлось пустить в ход половину администрации Никсона, чтобы окончательно вычистить документы, которые могли указать на нас.

Человек-мотылёк

Мой помешавшийся на конспирологии друг Дж. Зик обожает истории про Человека-мотылька. В 1968 г. в долине реки Огайо, Западная Виржиния, власти зарегистрировали десятки сообщений о наблюдении существа, которое местные прозвали "Человеком-мотыльком" (во многом из-за похожих на мотыльковые крыльев и красных горящих глаз), наряду со множеством других странных событий вроде уродств среди рогатого скота, людей в чёрном и НЛО. Якобы существо выкрикнуло ряд пророчеств (включая предсказание скорой кончины Папы и покушения на РФК[18]), после чего, спустя несколько

месяцев, исчезло, так никогда и не вернувшись. Широко распространено мнение о том, что если Человек-мотылёк вообще существовал, то наверняка он был гостем с другой планеты.

Человек-мотылёк был безумным, чудовищно деформированным Гангрелом; никто не знает наверняка, к какой секте он принадлежал. Правда, это и не имело значения: он был столь существенной угрозой для Маскарада, что было уже неважно, откуда он взялся. Лученко послал сразу нескольких архонтов, чтобы взять под контроль тот хаос, который окружал Человека-мотылька; в частности, один из архонтов, называвший себя Индрид Холодный, сам прикидывался инопланетянином, чтобы выставить всё население долины Огайо перед общественностью кучкой истеричных захолустных суеверов. Другие участники поискового отряда Лученко выследили, поймали и уничтожили Человека-мотылька без тени раскаяния; потребовался еще месяц, чтобы восстановить Маскарад в этом краю, понемногу снижая количество странностей до привычного уровня отдалённых слухов.

Сюрприз

Если вы это читаете, то вы знаете типичный итог столкновения между Сородичами и Люпинами. Вообразите себе моё изумление, когда в начале 80-ых стали ходить истории о стае вервольфов, замерзшие и обескровленные тела которых обнаружили в Северной Норвегии зимой 1977 г. Поскольку Норвегия - историческая территория клана Гангрел, я и мои соклановцы пришли к очевидному заключению.

Некоторые из моих знакомых послали за разъяснением весточку кое-каким приятелям в Осло и напомнили о парочке старых долгов. Но каиниты из Осло, похоже, не собирались ничего говорить, и ничто кроме персонального визита не могло вытянуть из них информацию. А поскольку у нас на это не

было времени, мы списали всё на простую сплетню - до марта 1982, когда Кинского посетило тревожное видение о двуруком Тире[19], отрывающем голову волку Фенриру и жадно лакающем кровь, хлещущую из его шеи. Кинского не оставляло сильнейшее впечатление, что это видение имеет отношение к инциденту в Осло, чем он и поделился со мной. Несколько лет спустя я услышал, что Кинский был убит сразу после того как попытался рассказать о своём видении в Свободном Штате Анархов. Я до сих пор не знаю, что происходит в Норвегии в эти ночи, если не считать слухов о Брунгильде.

Восьмидесятые

В восьмидесятые всё крутилось вокруг денег. Известные мне Сородичи, полагавшие, что теперь мы действительно контролируем всё на свете, верили, что это то самое десятилетие, когда Вентру наконец-то сыграют в полную силу, и золотые реки польются в карманы их гулей от Уолл-Стрит до Кали в Колумблии. По всему миру войны между американскими штатами и советскими странами-марионетками до смешного упрощали для Гангрел задачу кормления. Мелкие восстания и ответные меры в Центральной и Южной Америке, в Африке и на Ближнем Востоке нередко давали Шабашу проводить успешные операции в городах Камариллы - и наоборот.

Я, как правило, в курсе международных событий. Один из плюсов того, чтобы быть членом клана покойников, превращающихся в волков, летучих мышей и туман, заключается в том, что мы постоянно двигаемся, и даже признанные авторитеты никогда не знают больше, чем мы. Я думаю, Носферату чувствуют то же самое, только на свой манер.

Ряд Сородичей проживает в Улан-Баторе, столице Монголии; теоретически они не спускают глаз с катаянов в

Китае, практически - занимаются тем же дерьмом, что и другие Сородичи по всему свету. В 1983 г. одним из сверхъестественных обитателей Улан-Батора был Гангрел-архонт Евгений Бодунов.

Бодунов активно распространял историю, рассказанную двумя неонатами, которые клялись всеми святыми, что это сущая правда. Якобы как-то ночью, когда эти двое ехали по южной степи старым монгольским способом, время от времени подкрепляясь кровью своих лошадей, идущих лёгкой рысцой, они забрали немного далековато в пустыню Гоби. Оба клянутся, что внезапно из песка поднялся огромный звероподобный вампир, абсолютно лишённый рассудка. По мановению его руки лошади вырвались из-под сверхъестественного контроля и рванули к нему; монстр сожрал обеих. Пока чудовище было поглощёно добычей, наши свидетели, разумеется, бросились со всех ног в Улан-Батор, вопя благим матом о только что пробудившемся Старце в пустыне Гоби.

Бодунов признал, что в рассказе больше противоречий, чем в последнем докладе о состоянии здоровья Андропова; из уважения к вашей эрудиции я не стану перечислять остальные пять-шесть вещей, на которые так похожа эта история. Но если в ближайшем будущем вам придется забрести в Гоби, то, может быть, вам захочется повнимательнее следить за песком.

В 1987 г. серия настораживающих убийств архонтов пополнилась третьей главой. На этот раз жертвой оказалась новенькая служительница Петродона, Гангрел по имени Гейл Ловетт. Я знал её: Гейл было всего-то около сотни лет. Она была странной, если уж честно. Когда её Обратили, она была кем-то вроде математического гения, довольно замкнутого в себе. С тех пор она так и не научилась быть более дружелюбной, хотя и присутствовала временами на *альтингах*. Гейл была просто волшебником по части финансов; в её лачуге в Западной Виржинии всегда стоял мощный старый миникомпьютер, и большую часть времени Гейл сосредоточенно изучала финансовые отчеты, нащупывая в них намёки на влияние Сородичей со стороны. Когда я с ней говорил - а было это в 85-ом, - она как раз просматривала бухгалтерские книги столетней

давности, выискивая в них расхождения. Конечно, попахивало мономанией, но работа ей шла.

Её пепел был найден на берегу Канавы, около Чарлстона. В ёе хижине всё перерыли, компьютер разбили вдребезги, а остальное сожгли дотла. Я так и не выяснил, над чем она работала в 87-ом. А теперь, когда мёртв и сам этот Петродон, я вообще не представляю, как мы можем это узнать.

В конце 80-ых произошёл общественный всплеск экологической бдительности. Муниципалитеты всех штатов начали переработку отходов, корпорации стали придерживаться экологически безопасной политики и всё в таком духе. На самом деле, борьба за чистоту окружающей среды ведётся уже давно, самое малое со времён правления Тедди Рузвельта: все эти долгие десятилетия Гринпис никуда и не думал деваться. А кроме того, я слышал, будто Люпины имеют обыкновение быть завзятыми эко-фанатиками.

Что бы вы там ни слышали, Гангрел далеко не всегда оказываются безудержными защитниками природы. Конечно, некоторые подтверждают этот стереотип, а, возможно, даже и многие. Но не большинство. У большинства из нас есть не-жизни, которые нужно беречь. Помните, что Люпины процветают в окружении первозданной природы, и не в наших интересах защищать подобные области. Дикая местность прекрасна; она для нас выгодна и неописуемо удобна, чтобы сбежать от гнёта городской жизни. Но оживление лесов красного дерева и разрушение нефтяных платформ - по большому счёту, самая настоящая работа, а Сородичи не могут работать в дневную смену.

Девяностые

Я большой фанат Интернета. Доступ я получил ещё в 94-ом, как раз перед большим бумом. Многие представители других кланов считают, что раз уж мы предпочитаем проводить время вдали от Сородичей и носим потасканные джинсы, то мы ничего не рубим в технике. Видимо, эти ребята никогда не видели деревянную хижину со

спутниковой антенной. Конечно, пока что не очень много молодых Гангрел пользуются Интернетом, но, как в той шутке – если вы в Интернете, никто не знает, что вы - собака. Так что наши ряды пополняются с каждым годом. Безопасные чат-серверы и зашифрованные почтовые адреса слишком уж хороши, чтобы их не использовать. К тому же, намного легче иметь дело с другими кланами через Сеть: ваш собеседник Тореадор сможет сосредоточиться на бессмертной прозе, не отвлекаясь на блох, ползающих у вас по лбу. И не надо на меня так смотреть, вы знаете, к какому клану принадлежите.

В качестве дополнительного бонуса, когда вы с кем-нибудь связываетесь через Сеть или электронную почту, или болтаете в реальном времени, вы можете быть куда более уверены, что собеседник не влияет на ваше сознание и на ваши слова, пока вы с ним говорите. Хотя я всё-таки слышал о неких силах, способных воздействовать на эмоции через модем. Понятное дело, если кто-то уже сделал вам внушение, Сеть не поможет от него избавиться, но не стоит пренебрегать даже крохами безопасности.

Примерно с 1990 г. по всем Соединённым Штатам начало открываться всё больше казино, принадлежащих коренным американцам. Хотя немало людей предвзято относится к азартным играм как к несомненному злу, от которого нужно избавиться раз и навсегда, эти казино приносят доход и процветание резервациям, в которых они построены. Как уже говорилось, множество Гангрел селятся в резервациях или неподалёку от них - а по традициям Камариллы, благополучие твоего стада - во многом твоё благополучие. Это значит, что по меньшей мере полдюжины Гангрел, которых я могу перечислить, неожиданно обрели фантастические богатства и власть. Правда, ещё трое моих знакомых потеряли и власть, и богатства из-за Джованни и Вентру, которые решили помочь им разобраться в хитросплетениях большого бизнеса...

Я не слишком-то много времени провожу с шабашитами любого рода: большинство из них - те ещё идиоты, уроды или малоаппетитная комбинация того и другого. Однако после того как в прошлом году наш клан обрёл

независимость, я наткнулся на одну стаю Шабаша в нейтральных землях (в Абилине, если для вас это важно), и мы начали травить всякие дерьмовые истории. Среди всех этих баек о диаблери, оргиях и скачках через огонь я обнаружил одну жемчужину: эти парни, которые называли себя Серебряные Бритвы, в 1992 г. наткнулись на одного потерявшего память Гангрела в штате Массачусетс. Он уверял, что понятия не имеет, кто он, откуда родом и кто его Сир.

Тогда, в 92-ом, у Серебряных Бритв был Отступник Тремер (они промолчали, когда я спросил, что с ним случилось), который подмазывался к Анониму-Джо до тех пор, пока тот не пожертвовал ему несколько капель крови. Тогда чародей проделал с его кровью пару каких-то фокусов, чтобы узнать, как звали Сира Джо, отыскать его и выяснить, что случилось (или сожрать его - я не совсем понял их планы). Имени Сира они не узнали, но результат всех ошарашил.

Похоже, что Сиром этого парня была Гаргулья.

Джо это не касалось, он был чистокровным Гангрелом. Бритвы ещё пару минут спорили, что там сказал их бывший дружок Тремер. То ли он думал, что слабокровие Анонима-Джо так велико, что проклятье Гаргульи попросту на него не подействовало, то ли он говорил, что какие-то колдуны-сородичи нашли способ «расщепить» Гаргулью на составляющие её личности. Я не знаю, какой тут может быть вывод. Что до Серебряных Бритв, то они поспешно сменили тему, когда я спросил, чем закончилась история старины Джо.

Конец времён

Я собрал несколько старых друзей на пустой стоянке для грузовиков, чтобы обсудить последние события: вот запись нашего разговора, если кому любопытно.

Том: Кто-нибудь знает, что прошлым летом случилось с Равнос? Один из моих ребят на Востоке сказал, что знал парочку, но не слышал о них уже *шесть с лишним* месяцев.

Дина: Понятия не имею. Мне кажется, многие из них погибли, но от чьих рук - даже не представляю.

Бет: Мой Сир играл в кошки-мышки с одним малознакомым Равносом, но не слышал о своём старом враге с июля. Правда, мой Сир тот ещё параноик, так что он думает, будто бы этот парень просто готовится ударить как следует.

Зик: Слышал, Тремер создали что-то типа кровавой сыворотки, которая всем им башни сносит. Ковальски рассказывает, что видел, как пара из них дрались до смерти где-то возле Лос-Анджелеса, как раз в июле, прямо после того как двое Тремеров послали в задницу всю загородную капеллу.

Том: Равнос, вроде, по большей части живут в Индии и Пакистане? Мог им повредить тот страшный муссон в прошлом году?

Чак: Смеешься? Они же вампиры, чего им бояться дождя?

Том: Да, ты прав.

Чак: Раз уж мы обсуждаем последние события – вы, ребят, видели десятку лучших высказываний, которые Ксавьер отослал Внутреннему Кругу в девяносто восьмом?

Том: Нет, просвети.

Чак: О ’кей *(шелест бумаги)*:

10)"Я позвал NBS, CBS и ABC[20]; пресс-конференция назначена на 1 января 2001 в 9 утра. Увидимся!"

9)"Каин просил передать вам, что вы кучка лузеров".

8)"Вы знаете, что мы можем есть кукурузу? Привет, Айова!"

7)"Пляшем свинг, парни, это ветер перемен!"

6)"Кто-нибудь хочет узнать, как использовать способности Гангрел для изменения пола по желанию?"

5)"Уж если Ред Уингз требуется первостатейный форвард, то какого чёрта я парюсь, Камарилла или не Камарилла"

4)"Роуз-Бад..."

3)"Никто не принимает этого во внимание"

2)"Я жажду восстания"

1)"Либо те шторы уходят, либо я[21]*"*

Том: Господи, Чак, что за хрень! Ксавьер с тебя шкуру спустит, если это увидит.

Чак: Это не я написал. Кто-то прислал по е-мейлу.

Том: Какая разница. Ну так что, знает кто-нибудь, что на самом деле случилось с Ксавьером?

Дина: Думаю, у меня есть неплохое объяснение тому, что случилось. Я была просто счастлива, когда прошлой весной узнала о выходе из Камариллы на альтинге рядом с Далласом.

Том: Да, я тоже вышел из Камариллы, но только потому что уходили все остальные и мне не хотелось, чтобы Ксавьер отыскал меня и лично отвесил пинка. А до альтинга я не добрался. Ходили всякие мрачные слухи, но ничего конкретного. Типа грядущих чисток, войны с катаянами или контрактов Внутреннего Совета с Дьяволом – это три самых смачных из тех, что я слышал. Кроме всякой фигни про Геенну, конечно.

Дина: Ксавьер видел что-то куда более могущественное, чем то, что по его представлениям вообще может существовать. Даже не знаю, что он такого увидел.

Том: Да бросьте, нет никаких Патриархов. Последний умер ещё до Мятежа Анархов, а то и падения Карфагена, или разграбления Рима, - можете назвать любую

историческую трагедию. Ксавьер увидел то, что по его понятиям было Патриархом, – и психанул?

Зик: Тут всё хитрее, чувак. Это хренов Джихад.

Том: Заткнись, Зик.

Дина: Нам мало что известно. Ксавьер сказал Внутреннему Кругу, что они слишком долго обманывали Сородичей и что он больше этого не потерпит.

Том: Ну и в чём они нас обманывали? И почему это он вдруг стал таким альтруистом?

Бет: Очевидно, они скрывали правду о том, кого он увидел или что ему сообщил ещё кто-нибудь.

Том: Тем не менее, Ксавьер не пытался переметнуться к Шабашу, правильно?

Чак: Я слышал, пытался.

Дина: Нет, не пытался.

Чак: Да ладно, тебе-то откуда знать?

Дина: Я знаю людей в Шабаше.

Чак: Моя задница, вот что ты знаешь.

Том: Ребят, это не очень продуктивно. Значит, никто про Ксавьера не знает. Как насчёт остальных больших шишек? Карш? Марк Декер? Инянга?

Бет: Карш и Ксавьер сейчас в ссоре, если верить моему Сиру. Каждый называет другого предателем.

Чак: Кто такой Декер, напомните?

Зик: Князь Милуоки с 91-го. Настоящий хищник.

Чак: А. Тогда он и сейчас должен быть Князем.

Зик: А как же. Не удивлюсь, если это Инянга помогла ему там устроиться. Она покинула Камариллу

одновременно с Ксавьером, но и не подалась в Шабаш. Неглупо.

Дина: Карш по-прежнему военачальник Камариллы.

Том: Но в любом случае, не походит на то, что идеологи и подвижники Камариллы взяли и перешли в Шабаш.

Бет: Мой Сир говорит, что Карш ненавидит Джалан-Аааджава даже больше, чем Ксавьера, так что, я думаю, Карш ни за что этого не сделает.

Дина: Том прав: даже при том, что многие Гангрел покинули Камариллу, лишь малая часть перешла на сторону Шабаша. Мне нафиг не нужны их дерьмовые вечеринки в стиле Оззи.

Том: Может быть, кто-то из вас слышал о Хронике Тайн; это сборник стихов, предрекающих Конец Света, если вы верите в такие вещи. Там есть двустишие о Конце Времён: "Вы будете знать их под именем Диких, что будут охотиться на нас даже в самом могучем городе...". Мы уже говорили об этих строках с некоторыми из моих знакомых. Все считают, что здесь говорится о Люпинах – помните 92-ой год в Чикаго? - но вы понимаете, что это чистое предположение. Мы со своими парнями думаем, что эти Дикие - никакие не Люпины, а, скорее всего, очень старые Гангрел. Некоторые из действительно древних Гангрел - настоящие звери, если вы понимаете, к чему я клоню: они выглядят как животные и думают как животные. И если верить всяким историям, они дьявольски голодны. По мне, это больше похоже на "Диких" (моим приятелям тоже так кажется), и честно говоря, это пугает меня гораздо больше, чем истории о всяких сраных вервольфах.

Дина: Тогда возможно, что Хроника Тайн - это призыв к оружию, обращённый к тем, кто верит старым историям и терпеть не может вампиров Камариллы.

Бет: Может, это просто Шабаш? Я имею в виду, разве они не достаточно дикие, а?

Том: Я сильно сомневаюсь, что Хроника Тайн написана в поддержку Камариллы, если она действительно так стара,

как все говорят. Я имею в виду, что она появилась *до*Камариллы. И раз уж на то пошло, Юстициары и Князья сами не упускают возможности предсказать какую-нибудь зловещую хрень. Как там Модий про это сказал? "Коварные лгут, чтобы сделать из чудовищ детей", или как-то так.

Зик: Тут всё хитрее, чувак. Если книга предскажет всё, как им нужно, то пока все вампиры будут бояться чудовища под кроватью, их можно будет обобрать подчистую.

Том: Я тебя умоляю. Ненавижу эту байду из X- Files, Зик. За каким чёртом древнему Патриарху, гениальному манипулятору, придумывать план, который ты видишь насквозь?

Бет: Что там ещё насчёт Хроники Тайн?

Том: Есть ещё строчка о Времени Слабой Крови и вампирах, которые не могут создавать других вампиров. Наизусть не помню, но я так понял, что Каитиффы станут глашатаями Конца.

Дина: А разве тогда не будет предусмотрительно истребить всех Каитиффов где только возможно?

Том: Думаю, да, но наш клан то и дело создаёт новых. Возможно, если бы каждый согласился утихомириться и не давать Становление всем подряд в течение года или двух, вся эта кутерьма с Геенной наконец улеглась бы.

Зик: Ты жалок, Том.

Том: А какой у нас выбор? Ждать, пока не пробудится какой-нибудь монстр и не сожрёт нас с потрохами?

Бет: Так ты думаешь, этот миф реален? Я имею в виду, я вообще не знаю, чему здесь верить, всё это для меня в новинку.

Том: Не знаю. Иногда мне кажется, что я верю.

Зик: А если я скажу вам, что наш Прародитель вполне уже пробудился?

Том: Зик, если ты мне это скажешь, я скажу тебе покричать об этом на солнышке.

Зик: Эй, ты же сам говорил мне раньше, что есть полно Гангрел, которые верят, что она время от времени выходит из торпора. Почему бы ей не сделать это сейчас?

Дина: У тебя есть хоть какие-нибудь доказательства?

Зик: Ты думаешь, если Патриарх не хочет, чтобы ты знала о его пробуждении, ты всё равно бы об этом знала?

Дина: Отсутствие доказательств ничего не доказывает, ты, болван хренов.

Том: Ребята, это непродуктивно. Если у вас нет ничего полезного, что добавить, я просто закрою встречу и прекращу запись.

---

[1] — В оригинале – **Convention of Thorns**, в разных переводах названная Договором Шипов или Торнским Соглашением. [Наверх]

[2] — В оригинале **the Founders** [Наверх]

[3] — Волк (древнеисландск.) [Наверх]

[4] — Винланд - название, данное норманнами части северо-восточного побережья Северной Америки. Что немаловажно, открыт Лейфом Эйриксоном около 1000 г. н.э. [Наверх]

[5] — Наррангансетты - коренные обитатели северо-восточной части Америки. [Наверх]

[6] — Имеется в виду Иван III, который, как и его потомок, в ряде летописей именуется Грозным. [Наверх]

[7] — Path of Feral Heart.[Наверх]

[8] — **Явное предначертание -** крылатое выражение, которое использовалось для оправдания американских экспансий. Главная мысль заключалась в том, что США самой Судьбой предначертано простираться по всему континенту. [Наверх]

[9] — **Поллианна** – героиня одноимённого романа американской писательницы Элеанор Портер, символ человека, который при любых обстоятельствах радуется жизни и во всём видит лучшую сторону. [Наверх]

[10] — **Поливальный понедельник** – обычай, по которому все обливают друг друга водой в понедельник после Пасхи. [Наверх]

[11] — **Инфорсер –** гангстер, задачей которого является принуждение людей к выполнению требований банды и исполнение её приговоров. [Наверх]

[12] — **Пулемётчик Джо –** прозвище сенатора-республиканца Дж.Р.Маккарти, известного своей крайне антикоммунистической позицией и развязыванием ожесточённой кампании против «красных». [Наверх]

[13] — Прозвище Джона Ф.Кеннеди [Наверх]

[14] — **Джейкоб Л.Рубинштейн** - владелец ночного клуба в Далласе, застреливший Ли Харви Освальда. [Наверх]

[15] — **Сальваторе Джанкана –** итало-американский гангстер, один из боссов чикагской мафии (1957-66 гг.) [Наверх]

[16] — **“Красавчик Джонни”** – известный американский гангстер. [Наверх]

[17] — **Линдон Джонсон** – 36-ой президент США, предшественник Никсона. [Наверх]

[18] — **Роберт Френсис Кеннеди**, также известный как РФК, - младший брат Джона Кеннеди, государственный и

политический деятель США, сенатор штата Нью-Йорк. [Наверх]

[19] — В скандинавской мифологии Тир – однорукий бог, потерявший руку от укуса волка Фенрира. [Наверх]

[20] — Новостные теле- и радиоканалы. [Наверх]

[21] — Слова, якобы произнесённые при смерти Оскаром Уайльдом [Наверх]

Глава 2: Среди Гангрел

С волками жить – по-волчьи выть.

Русская пословица.

Если рассматривать Гангрел как клан, то они бесконечно многообразны. Это вполне естественно, потому что стереотип и не может по своей сути описывать нечто разностороннее. Стереотипный Гангрел угрюм, необщителен, невоспитан и склонен большую часть времени проводить в одиночку в лесной глуши. Этот стереотип не ложен - однако в это же время на ночных улицах можно встретить и обходительных Гангрел, владеющих литературной речью. Немало Гангрел основывают убежища в многолюдных районах больших городов, а другие проводят дни в сёлах, дремля на фермерских территориях. Принято считать, что Гангрел не играют в политические игры и презирают манёвры Джихада, однако есть представители клана, имеющие чрезвычайно высокое положение и обладающие колоссальной властью во всех основных политических фракциях вампиров. И далеко не один представитель клана остался нетронут переворотами современных ночей.

Как и большинство кланов, Гангрел не имеют официальной структуры, которая бы управляла каждым отдельным членом. Разделение общих традиций и сама натура Гангрел делает бессмысленной и излишней любую попытку организовать их. Глубоко в душе каждый Гангрел знает, как держаться с себе подобными: *уважать силу и подчиняться ей*. Если Дитя слишком молодо и человечно, чтобы инстинктивно принять эту мораль, то её вбивают в

него вместе с зубами. Но вопреки сложившемуся мнению, далеко не каждая встреча между Гангрелами оканчивается летящей во все стороны шерстью. Гангрел прекрасно знают своё положение в иерархии власти и безошибочно определяют физические возможности своих собеседников.

Неудивительно, что такой подход к социальному поведению плохо работает с вампирами других кланов. Во-первых, для них он попросту унизителен, а во-вторых, он не учитывает их способности к интриганству и манипулированию. Организации, созданные другими кланами, полезны и даже необходимы только для всего остального вампирского общества. Камарилла, Шабаш, Анархи – Гангрел присоединяются к ним только ради удобства.

Но не всегда взаимоотношения между Гангрел строятся по принципу наименьшего сопротивления. Клан никогда не испытывал недостатка в безудержных храбрецах, вечно ищущих драки. Такие Гангрел вливаются в организации или сражаются за свои принципы в одиночку (хотя злые языки болтают, что это лишь оправдание для животной агрессии). Необузданным пылом Гангрел активно пользуются Камарилла, Шабаш, Анархи и даже таинственные Инконню.

Обращение Гангрел

Гангрел почти вездесущи. Они скитаются по всему миру, не обращая внимания на границы смертных и каинитов - или благодаря их блаженному неведению. Зачастую единственным общим переживанием членов клана оказывается метод их Обращения. Неонаты Гангрел чаще всего остаются одни спустя какие-то мгновения после своего первого глотка витэ, лишаясь не только помощи, но и возможности совладать с чудовищными изменениями, которые обрушивает на их тело и душу проклятие Каина. Дитя, пережившее эту пытку и приспособившееся к существованию в новой жизни, считается достойным. Таких потомков Сиры берут под опеку и учат жизненным путям Гангрел, проявляя к ним уважение как к носителям достойной крови. Тех, кто не выжил, забывают. Тех, чей разум не выдержал испытания, выслеживают и убивают их

собственные Сиры. Вот метод, которым Гангрел отбирают потомство с первых ночей, и причины такого отбора предельно ясны. Только самые сильные, самые приспособленные выживают, чтобы носить имя Гангрел.

Само собой, в этой практике случаются исключения. Если навыки или ресурсы потомка слишком значительны, чтобы ставить их под угрозу, или же если он связан с Сиром любовными узами, то его могут провести через Обращение, бережно ограждая от опасностей. В преданиях Гангрел часто говорится о судьбах таких "мягкосердных" Сиров и вскормленных ими потомков. Сын вождя, Обращённый из-за своей выдающейся воинской доблести, становится жертвой страшного безумия и убивает своего Сира вместе с остальными членами выводка. Простодушная младшая дочь небогатого феодала, ввергнутая в мир ночи сражённым поклонником, по неопытности приводит к убежищу Сира рыцарей Инквизиции. Строгость традиций Гангрел служит для отсеивания слабых и неподготовленных, прежде всего - для блага самих Сородичей. Иногда Гангрел относятся с настоящим презрением к тем соклановцам, которые получили Становление без традиционного испытания изоляцией. Под осуждение могут попасть и те, кто стремится облегчить испытание своему потомству. Отступники Гангрел с меньшей охотой соблюдают Обряд Становления. Чтобы восполнить нехватку достойных потомков в периоды войны и массовых Становлений, они проводят изрядное количество времени, выбирая тех, кому предстоит стать Истинными Шабашитами.

Гангрел плодят колоссальное число Каитиффов – скорее всего, даже больше, чем Бруха. Такая тенденция почти полностью вызвана неблагоприятным сочетанием традиций Гангрел и ослабления крови Каина от поколения к поколению. В старину неонат, Сир которого был убит или в силу каких-либо обстоятельств не смог взять над ним опеку, всё же мог без особых сложностей стать полноправным Гангрелом. Тех, кому повезло, отдавали наставнику; менее удачливых убивали или прогоняли в глушь, где они жили подобно животным. Само собой, в современные ночи птенцы, оставшиеся без Сиров, могут воспользоваться гостеприимством больших городов, где

они будут постепенно проигрывать свою битву со Зверем. Что до их Сиров, то пусть они и умеют брать след не хуже ищеек, есть вполне очевидный предел тому, что они могут сделать ради потомства, судьба которого так не похожа на их судьбу. Зачастую Дитя высокого поколения просто сливается с Каитиффами и оказывается навсегда потерян для клана.

Нередко Гангрел, оставшиеся в Камарилле, сталкиваются с тем, что именно право на создание потомства оказывается первым, что отнимают у них Князья и завистливые конкуренты. Находчивые Сородичи в таких случаях привлекают для своей выгоды скопища Каитиффов, незаметно производя на свет запрещённое традициями потомство, а затем объявляя несчастных, бесправных "Каитиффов" своими подопечными. Для таких Сиров это попытка убить двух зайцев: мало того, что у них остаётся потомок их крови, вдобавок они ещё и освобождают Князя от лишних забот, научив потенциального нарушителя соблюдать Маскарад. Чертовски опасно играть в подобные игры, однако пока на них погорели немногие.

Гордость, преданность, честь:
Союзы Гангрел

Камарилла

Гангрел вышли из Камариллы. Как правило, эта фраза - единственное, что типичный вампир может думать по этому поводу. Но обстановка куда сложнее, чем это понимает большинство Сородичей.

Добровольный уход Ксавьера с поста Юстициара был (и всё ещё остаётся) причиной горячих споров между старейшинами Камариллы: в конце концов, ни один клан до этого не покидал секту в полном составе. Никогда прежде вампирам не приходилось сталкиваться с таким разладом в структуре власти. Вдобавок, представители других кланов всерьёз озадачены тем примером, который даёт этот инцидент.

Старейшины кланов Вентру и Тореадор уже заявили, что ни один вампир, вне зависимости от своего статуса внутри

клана или всей секты, не имеет права вывести из Камариллы ни собственный клан, ни даже себя самого. И хотя некоторые из этих старейшин делают оглядку на интересы Гангрел, куда важнее их личное беспокойство. Что если одной ночью влиятельный Вентру или Тореадор решит тем же способом вывести из секты себя и соклановцев? Эти старейшины продолжают настаивать, чтобы Внутренний Круг (кем бы ни были его члены) просто назначил нового Юстициара, который бы представлял клан Гангрел внутри Камариллы. Пока ещё ситуация не зашла слишком далеко и её ещё можно исправить - необходимо лишь выбрать нового Юстициара. Эти немногие, но решительно настроенные инакомыслящие поклялись заявить о своём намерении во всеуслышание на ближайшем собрании (продолжая, однако, гадать про себя, что такого могло быть в послании Ксавьера Внутреннему Кругу, способного привести к подобному результату). Неудивительно, что оставшиеся Юстициары не слишком торопятся созывать собрание.

Другие старейшины Камариллы напоминают, что всего одного Гангрела в числе Основателей было достаточно, чтобы включить клан в состав Камариллы в начале её формирования. Эти старейшины, большей частью из кланов Тремер и Тореадор, соглашаются с действиями (или, если точнее, с отсутствием действий) со стороны Внутреннего Круга, утверждая, что позволять Гангрел иметь своих представителей в должности Юстициара – столь же абсурдно и смехотворно, как позволить это какой-нибудь меньшей, политически бессильной линии крови. Наиболее радикальные из этих старейшин даже настаивают на том, чтобы представители клана Гангрел были смещены с политических должностей, которые они занимают, и исключены из секты, поскольку теперь их лояльность весьма сомнительна. Подобные заявления были восприняты без особого энтузиазма, поскольку ещё не нашлось того, кто решился бы приказать военачальнику Каршу убираться с поста.

Тема этих дискуссий сама достаточно спорна, поскольку внушительное число Гангрел последовало указанию Ксавьера выйти из Камариллы. Возможно, они поступили так просто из уважения лично к Ксавьеру (что

маловероятно, поскольку едва ли большинство Гангрел вообще хоть раз виделось с ним), или же это результат некоего кланового единства, неизвестного за его пределами. Неизвестным для представителей других кланов остаётся и содержание знаменитого послания Ксавьера Внутреннему Кругу, состоящего из одной-единственной фразы; это предмет закулисных споров и самых безумных слухов. Тем из Сородичей, кто потрудился спросить самих Гангрел, они ответили либо угрюмым молчанием, либо одной из насмешливых фраз вроде тех, что стали расхожими шутками, которыми Гангрел обмениваются друг с другом.

Любой из Гангрел, кто ещё бесповоротно не одичал или не провёл последнее десятилетие в торпоре, может в какой-то степени разгадать причину конфликта между Ксавьером и Внутренним Кругом, хотя точность этой догадки будет сильно зависеть от количества уст, через которые прошла эта история. Гангрел знают, что Ксавьер собственными глазами видел некое существо разрушительной, дьявольской мощи – куда более сильное, чем любое из тех, чьё существование когда-либо признавал Внутренний Круг. По всей видимости, сам Ксавьер не знает, что за создание он увидел. Сплетни на эту тему приводят к нелепым историям о пробудившихся Патриархах или о кровожадных неистовых тварях, описанных в Книге Нод. В любом случае, кем бы ни было это создание, сам факт его существования говорит о том, что лидеры Камариллы были по меньшей мере бесчестны с теми, кто доверил организации свою не-жизнь.

Среди оставшихся в секте архонтов Гангрел потихоньку распространился слух, будто кто-то из Юстициаров занёс Ксавьера в Красный Список за насаждение ереси. Если это и правда, то для подобного шага этому Юстициару придётся заручиться определённой поддержкой - но если эта поддержка будет оказана, то последствия могут быть просто взрывоопасны.

Хотя Гангрел знают, что Камарилла всё это время могла морочить им голову, некоторые решили не покидать секту. Самый известный из них - военачальник Карш. Также определённое число Гангрел служит архонтами у

оставшихся Юстициаров. К "официальным" представителям нужно добавить и тех, кто обитает в бесчисленных городах и княжеских землях, отстаивая своё право на членство в секте по собственным причинам. Немало Гангрел решило остаться из-за контактов внутри Камариллы или из-за того, что когда-то они обещали служить её укреплению. Среди Гангрел, покинувших секту, такие причины чаще всего считаются уважительными: честь и верность высоко ценятся среди Гангрел. Однако те, кто остался из личного интереса – территориального или любого другого, - пользуются куда меньшим почтением среди Гангрел, вышедших из состава секты.

Вдобавок к потере авторитета в глазах собратьев, Гангрел, чем-то заинтересованные в городах Камариллы, рискуют потерять и сам предмет своих вожделений. В большинстве городов им больше не доверяют, поскольку другие Сородичи начинают болтать, будто "Гангрел переметнулись на сторону Шабаша". Даже в тех областях, где склонность к массовой паранойе значительно ниже, другие вампиры не могут не принимать во внимание столь внезапно ослабшую политическую хватку Гангрел. В итоге Гангрел всё чаще становятся козлами отпущения для Сородичей Камариллы, в то время как их территории и охотничьи угодья потихоньку распределяют между вампирами с б*о*льшим влиянием или большей пользой для секты. Само собой, проницательные Сородичи не торопятся наживать врагов из числа Камарильских Гангрел, поскольку это бы привело на порог их убежищ совсем не сказочных серых волков. К несчастью для Гангрел и Камариллы в целом, не все каиниты столь проницательны.

Шабаш

Гангрел присутствовали в Шабаше с момента его основания. Ни в Последние Ночи, ни раньше Гангрел не имели привычки давать Становление малодушным трусам и консерваторам, и не раз эти своенравные каиниты вступали в кровавые битвы за независимость на стороне Анархов. К тому же, их Сиры редко пытались утихомирить своё необузданное потомство - во всяком случае, до тех пор, пока кровожадные стаи не начинали двигаться в их направлении.

Нескончаемые вторжения Христианской Церкви в малоцивилизованные земли веками подстёгивали в сердцах старых Гангрел недовольство руководящими кланами. И если прежних обид и навязывания идеалов свободы и обязательств было недостаточно, чтобы вывести их из себя, то появление колдунов Тремер из Восточной Европы, которым плоть Гангрел требовалась как сырьё для создания войска Гаргулий, подняло на бой каждого, от старейшины до птенца.

Большинство Отступников Гангрел, способствовавших формированию раннего Шабаша, в эти ночи уже неспособны к каким-либо действиям. Самым ярким исключением из этого правила является Серафим Чёрной Руки Джалан-Ааджав. Почти все его братья по клану пали жертвой проклятия Гангрел и больше не в силах руководить даже столь невзыскательной, хищнической политикой Шабаша. Большинство из них затерялось в просторах дикой природы или же предалось забвению торпора. Тем не менее, они всё ещё горячо верят в начатое и могут быть призваны лидерами Шабаша на бой за свои идеалы, хотя озверевшие Гангрел, рвущиеся на поверхность из-под земли, - чертовски опасные и непредсказуемые союзники. Шабаш устраняет (по крайней мере, пытался устранить) тех, кто сблизился со своей природой настолько, что поведение и мировоззрение каинита и Зверя стали просто неразличимы.

Шабаш не испытывает недостатка в отступниках-неонатах. Они служат секте разведчиками и передовыми бойцами в войне против Камариллы; они просачиваются в города, с одинаковой лёгкостью наводняя улицы и огромные небоскрёбы, бродят по сельской местности, "не спуская глаз с оборотней" и вербуя местных Анархов, а главное, незаметно торгуя самым ценным ресурсом Шабаша - абсолютной свободой.

В Шабаш эти молодые Гангрел попадают разными способами. Большинство из них получило Становление от Городских или Сельских Гангрел и по всем правилам прошло Ритуалы Создания и Принятия. Нешуточное число Гангрел попало в секту с определённой долей случайности. Эти несчастные оказались не в то время и не в том месте.

Примером может быть одинокий Гангрел, который, наткнувшись на стаю Шабаша, быстро сообразил, что его единственный шанс на спасение – подыграть им; и прежде чем он успевает что-либо понять, его принимают в стаю и отправляют в крестовый поход.

Часть таких "рекрутов" убегает при первой возможности, но хватает и тех, кто остаётся по доброй воле. Шабаш может многое предложить Гангрел. Сам образ стаи кажется многим Гангрел естественным - даже те, кто привык к положению волка-одиночки, прекрасно видят, что чаще всего это слишком короткое и жестокое существование даже по критериям Шабаша. К тому же, Пути Просветления (а особенно - Путь Звериного Сердца) становятся просто бальзамом на душу тех Гангрел, которые чувствуют, как их человечность медленно уступает настойчивому зову Зверя.

Внезапный наплыв перебежчиков из Камариллы отразился на Отступниках Гангрел не лучшим образом. Шабаш привык к робким, угодливым, помыкаемым и запуганным новичкам, которые могут не один год провести в попытках заслужить право на Ритуал Принятия в стаю. Новоприбывшие Гангрел, напротив, выделяются опытом, крутым нравом и абсолютным отсутствием желания выносить такое дерьмо. И хотя Шабаш признает своим членом отнюдь не каждого из тех, кого можно условно назвать «служителями», немало подобных Сородичей переметнулось в секту после бегства из Камариллы. В такой обстановке признанные Отступники Гангрел реагируют совершенно по-разному: одни готовы рискнуть ради братьев по клану собственной шеей, другие же при малейшей угрозе со стороны новичков вызывают последних на бой без правил. Священники и предводители стай под руководством лидеров секты изо всех сил стараются затоптать фитиль этой пороховой бочки - ведь с политической, военной и духовной точки зрения эти новые Отступники представляют собою ценность, которой нельзя пренебречь.

Даже Регент Шабаша знает о причинах, подтолкнувших Ксавьера к выводу клана из Камариллы, не больше, чем могут ему рассказать новички. Все эти беспорядочные

истории с описанием Диких, паранормальных угроз и непостижимо древних вампиров уже довели ноддистов до белого каления бесконечным цитированием глав и стихов, новыми переводами и интерпретациями старых текстов и перерасчётом ночей, оставшихся до пробуждения Патриархов. Шабаш отдаёт всё больше сил подготовке к битве с Геенной, хотя старается делать это как можно тише и незаметнее. Ведь ударная подготовка рискует раскрыть все карты в руке Шабаша – а каждая ночь, потраченная впустую дремлющими Патриархами и их пешками в Камарилле, может дать Мечу Каина дополнительные преимущества.

Пути Просветления

Большинство Гангрел, включая Отступников клана, следует Пути Человечности. Те, кто прожил достаточно долго, чтобы пошатнуть в себе принципы Человечности, чаще всего заменяют её Путём Звериного Сердца. Однако в некоторых случаях Гангрел могут вступить на дорогу, которой до них ходили немногие. (Информация о Пути Звериного Сердца и ряде Путей, представленных ниже, можно найти в **Руководстве Шабаша**[1]. Правила перехода от Человечности к Пути Просветления описаны на 228 стр. книги **Vampire: the Masquerade**).

Путь Каина: Гангрел редко вступают на Путь Каина, и упорные эрудиты, рвущиеся вперёд и делающие зарубки во тьме, существенно выделяются из толпы. С тех пор как ноддисты взялись искать раритетные фолианты с забытыми знаниями, число Гангрел, привлекаемых ими на этот путь, беспрерывно растёт.

Путь Катари вполне характерен для Городских Гангрел, хотя его принципы соответствуют и значительному числу их сельских собратьев. Похоже, что Внутренний

Зверь способен привыкнуть к купанию в роскоши, а не только в грязи и лужах.

Путь Смерти и Духа мало чем может привлечь внимание Гангрел. Его последователи исключительно апатичны, а мало кто среди Гангрел способен всецело отречься от зова крови.

Путь Откровений Зла: Инквизиторы Шабаша неотрывно следят за тем, чтобы столь неусидчивых, одиноких Гангрел не заманили на путь инфернализма. В действительности, лишь немногие Гангрел испытывают интерес к идее вечного рабства во власти демонических хозяев, однако редкие исключения превращают не-жизнь Инквизиторов в настоящий кошмар, принимаясь опустошать владения Шабаша и княжества Камариллы с равным безразличием к любым проблемам, кроме своих собственных.

Путь Чести: последователи этого Пути немногочисленны, но глубоко уважаемы среди Гангрел. Прямолинейность и честность в методах надирания задниц всегда были в моде.

Путь Лилит: гипотетическая связь Гангрел с Лилит придаёт этому Пути особую привлекательность в глазах тех, кто жаждет вернуться к своим корням. К несчастью, подобным еретикам не слишком-то просто развешивать по стенам агитплакаты, что не могло не отразиться на качестве вербовки. Может, Гангрел и удержались от ссоры с Бахари, но большинство из них положило конец своим изысканиям.

Путь Власти и Внутреннего Голоса: чрезвычайно редкие Гангрел,

которые преуспевают на этом Пути, становятся феноменально опасными противниками. Молодые Гангрел с политическими стремлениями иногда пытаются изобразить из себя что-то подобное, но почти все в результате сдаются, не в силах справиться со своим Зверем.

Анархи

Как правило, большинство вампиров, думая об Анархах, рисуют в воображении бунтарей из "Беспечного Ездока" или "Пропащих ребят"[2], несущихся через сонные американские городки на грохочущих байках в кожаных куртках поверх дорогих футболок. Анархи из числа Гангрел во многом подпитывают этот стереотип. Нередко североамериканские Гангрел - во всяком случае, те, кто ещё слишком молод или общителен, чтобы податься в леса, но при этом достаточно своенравен, чтобы отбросить и политические игры Камариллы, - вливаются в байкерские группировки, колесящие по Америке. Эти банды нельзя назвать идеалом жизни Анархов, но, по всей видимости, именно эта сторона их культуры представляет для Гангрел какой-никакой интерес: по большому счёту, любой Гангрел, провёдший более года в урбанистической преисподней под названием "Свободный Штат Анархов", в действительности либо гнёт спину в обмен на чью-то услугу, либо - просто Городской Гангрел в бегах. В современные ночи это справедливо более, чем когда-либо, поскольку таинственные азиатские вампиры, разбредающиеся из многочисленных Чайнатаунов по всему Западному побережью, выбрали своей главной целью Гангрел с выраженными чертами животных. Подобные нападения учащаются параллельно всё возрастающей наглости катаянов, хотя сами Гангрел не представляют, почему жертвами иноземцев становятся именно обладатели звероподобной внешности – за исключением очевидного факта, что их просто легче выделить из толпы.

Несмотря на союзников и почёт, который предоставляет участие в банде, Гангрел редко задерживаются у Анархов надолго. У них нет тех политических мотивов, которые движут их спутниками. Несмотря на всю свою распальцовку, большая часть Анархов попросту от чего-то бежит. Как правило, Гангрел бегут вместе с ними без особых причин, если только не стали Анархами машинально, в попытке избавиться от своего незавидного прошлого. Когда Гангрел становится не под силу сдерживать зов природы или когда их спутники разбрелись по родным краям (или сгорели все до единого в лучах солнца), они бросают свои мотоциклы на обочине и теряются в диких лесах.

Как и прежде, Анархи устраивают убежища во всех точках земного шара (не все они перебрались в Калифорнию, что бы там ни думали уязвлённые Князья Западного побережья). Не так давно североевропейские Анархи получили неожиданную поддержку со стороны местных Гангрел, представленных группой женщин, именующих себя Валькириями. Судя по внешности и способностям этих вампиров, их возраст вполне может исчисляться веками, хотя порой они контактируют с молодыми вампирами и бунтарскими группировками молодых людей, предлагая моральную и материальную помощь, не требуя, по всей видимости, ничего взамен. Европейские Князья по меньшей мере встревожены ситуацией, но принятие мер против деятельности Анархов приводит лишь к б*о*льшим волнениям - и большему числу каинитов, собирающихся под распростёршимися когтями Валькирий.

Валькирии не ограничивают свою деятельность одной картой Европы. Заинтригованные сообщениями об “анархическом рае" на западном побережье Винландии, они выслали четырёх своих представителей в Свободный Штат Анархов для проведения разведки и агитаций. Эта четвёрка резко выделяется из стандартов Западного побережья уже одной своей внешностью – все они высоки, белокуры и выряжены по последней моде европейских Анархов. Калифорния определённо пришлась им по вкусу, причём особых проблем не возникло даже с формированием группы мужчин и женщин (включая

вампиров), готовых принять старинные пути викингов. Этот квартет уже принялся за расследование нападений на Анархов Гангрел, и титаническое сражение Севера и Востока - теперь лишь вопрос времени.

Независимые

В терминологии Камариллы вольные Гангрел давно заслужили название *"Автаркистов*[3]*"* - что, по всей видимости, следует понимать не иначе как "самодовольные выродки". Шабаш в мирные ночи именует их "отстранившимися". Для себя же они всегда оставались попросту Гангрел. Когда-то эти Сородичи были сердцем своего клана, хотя и сегодня им удаётся поддерживать тёплые отношения со своими братьями и сёстрами по обе стороны Камариллы и Шабаша, равно как и с Анархами и даже редкими Инконню. Существование Камариллы насчитывает всего пять столетий; существование Шабаша - 350 лет. Для истории Гангрел такой период времени – просто долгая глава в книге, причём не самая важная. Остальные главы в ней пишут сами Гангрел - а может, правильнее сказать, что они просто выкопали глубокую яму и бросили эту книгу на самое дно.

Основная причина такого количества Независимых среди Гангрел - их клановое проклятие. Эти вампиры настолько сблизились со звериным образом жизни, что продолжать существование в обществе стало для них равносильно самоубийству – только глупец не станет пытаться использовать их в своих интересах. Хотя эти Гангрел имеют обширные знания и богатый опыт, похоже, они не могут или попросту не желают ими делиться.

В последние ночи улицы наводнила новая разновидность *Автаркистов*, многие из которых только теперь услышали это незнакомое слово. Все они - беженцы из Камариллы, вышедшие из состава секты по зову Ксавьера не потому, что их ждали какие-то награды, а потому что так поступил сам Ксавьер. Большинство из них не имеет за пазухой ничего, кроме пары десятилетий существования под знамёнами Камариллы, и сколь бы горькой и унизительной ни была их жизнь в секте, для многих груз независимости оказался ещё тяжелее. Немало

Гангрел попросту не было подготовлено к выживанию вне удобной системы Маскарада и материальных возможностей Камариллы. Неудивительно, что так много беженцев переметнулось на сторону Шабаша или Анархов. Тот, кто решил остаться сам по себе, или отчаянно смел, или попросту безрассуден.

У независимых Гангрел нет всеохватывающей организации – как-никак, это плата за выход из секты. Однако они поддерживают некое подобие иерархии, зачастую определяемой географическим положением стаи или харизмой и репутацией Сира или наставника. Географические организации могут формироваться с оглядкой на политическую карту смертных (штат Мичиган) или конкретные территории (долина реки Огайо). Гангрел, занявшие территорию в пределах обговорённых границ, время от времени собираются на регулярные альтинги, уделяя большое внимание приглашениям на менее официальные собрания и прекрасно зная, что если эти приглашения будут отклонены, то их отправитель может явиться к ним лично и научить вежливости пару не-мёртвых задниц. Вампирам, которые пропускают собрания слишком часто, следует ждать гостей в виде стаи обеспокоенных соседей, которым хочется убедиться, что здесь не происходит ничего запретного – в конце концов, что значит пара сотен миль для клана бродяг? Политические и географические границы могут частично накладываться друг на друга (что регулярно и происходит), и тем, кто живёт в зоне этих пересечений, следует вести себя как можно более осмотрительно.

Вокруг влиятельных Сиров и вожаков Гангрел сколачиваются группировки, стремящиеся возродить многовековые пути, большинство из которых было забыто за годы правления Камариллы. Культура Гангрел несёт несмываемый отпечаток суровой цивилизации викингов и жестоких вампиров, которые добивались высокого положения среди них благодаря своей силе или коварству. Старейшины Гангрел, ещё заставшие легендарные ночи набегов или внимавшие сагам Сиров или Грандсиров, уже провозгласили себя ярлами и начали принимать клятвы верности, суля взамен множество славных пиршеств и грабежей. Викинги - не единственное племя жестоких

варваров, обретшее в наши дни новую жизнь: гунны, готы, монголы, галлы, ацтеки и сиу уже возвращаются из небытия, собирая вокруг себя неонатов и служителей (или же Обращая собственных) и возрождая по всей Америке и Европе старые племена. Эти псевдоэтнические группировки оказывают значительное влияние на всех Гангрел в округе: вполне логично, что если поблизости бродит племя вандалов, то местным Гангрел не помешало бы выучить немецкий. Князья Камариллы и епископы Шабаша наблюдают все эти новшества с одинаковым трепетом: ведь, в конечном итоге, добычу для грабежей и пирушек нужно откуда-то брать - а сверкающие мегаполисы 21-го века для полчищ варваров несравнимо заманчивее грязных каменных городишек ушедших столетий. (Сведения о викингах и вампирах, странствовавших вместе с ними, см. в книге**Wolves of the Sea**, дополнении для **Vampire: the Dark Ages**).

Определённая часть Автаркистов из числа тех, кто совсем недавно получил Становление и ещё не был затянут в возрождённые исторические группировки (и кого ничего не держит на одном месте), намерились отыскать Ксавьера, чтобы задать ему пару вопросов.

Ксавьер не из тех Сородичей, кого просто найти. Иногда молодые Гангрел болтают, что трудности в его обнаружении составляют часть некоего испытания - хотя уже две стаи Гангрел уверенно заявляют, что вышли на его след. Представители этих стай ещё слишком мало знают друг друга и только учатся уживаться между собой, но они решительно настроены на сотрудничество, и в обеих группах встречаются молодые герои, работающие над самыми ответственными поручениями.

Родословные

Ни один другой клан в истории каинитов не породил такого количества родословных, как Гангрел. По крайней мере, *считается*, что все эти родословные происходят от крови Гангрел. Западноевропейские Лианнан, оторвавшиеся от своих корней в незапамятные времена, сегодня уже пережиток истории - как и свирепые Анда из

среднеазиатских степей. Нелюдимые Лэйбон, предположительно отделившиеся от Гангрел несколько тысячелетий назад, сегодня прячут свои малочисленные выводки на безлюдных просторах Африки. Один только Шабаш дал начало двум новым линиям крови всего за несколько веков своего существования: так появились Городские Гангрел и Аримейн. За пределами политических границ всех сект и даже самой географии прячутся Мореплаватели[4], сделавшие своим домом последнее неизведанное пространство — великий океан.

Лэйбон и Лианнан

Родословные Лэйбон и Лианнан подробно описаны в дополнении **Dark AgesCompanion** для **Vampire: the Dark Ages.** Внимательный читатель уже мог заметить, что изначально Лэйбон не были упомянуты как родословная Гангрел. Похоже, что те из старейшин, кто причисляет себя к экспертам по генеалогии каинитов, испытывают несказанное удовольствие от многочасовых споров о достоверности утверждений, представленных в основном тексте. Рассказчики по желанию могут делать кровную связь между Гангрел и Лэйбон как чистой правдой, так и простой теорией.

Стремление крови Гангрел преображаться в новые родословные вызывает жгучее любопытство в других вампирах. Вопросами крови и заключенной в ней силы всегда интересовались Тремер; Ассамиты не раз задавались вопросом, что бы они впитали с глотком крови по-настоящему старого Гангрела. И любой достаточно сильный Сородич, хоть раз задававший себе вопрос, *что* могло бы потребоваться для создания группы потомков, в которой каждый на многие поколения вперёд будет носить его имя, смотрит на Гангрел со смешанным чувством зависти и любопытства. Можно ли зафиксировать

или как-то материализовать это неуловимое свойство крови?

Возможно, источник подобного свойства действительно можно определить, и его открытие - лишь вопрос времени; а возможно, кто-то уже его обнаружил и просто скрывает свою находку. Само собой, существует целая уйма мистических и научных гипотез на эту тему. Кое-кто заявляет, что плодовитостью своей крови Гангрел обязаны некоему магическому наследию, передавшемуся Энное от её матери Лилит. Также можно услышать, что всё это - следствие определённых законов природы, вызванных близостью клана с Внутренним Зверем и приводящих к естественному отбору вкупе с процессом преображения, описанным в трудах Ламарка.

Аримейн

Аримейн остаются – или *оставались* – одной из самых загадочных родословных с момента своего зарождения ещё в первые ночи вторжения Шабаша в Новый Свет. Они не являются родословной в привычном смысле этого слова, поскольку их кровь не передаётся от Сира к потомку. Вместо этого уже первая Аримейн, Отступница Гангрел по имени Муриция, провела могущественный ритуал, разорвавший её связь с кланом и безвозвратно лишивший её возможности создавать потомство и налагать Узы Крови. А кроме того, ритуал наделил её внутренним пониманием мира духов…

Все представители Аримейн, начиная с Муриции, трансформируются из Гангрел женского пола, хотя никто не берётся сказать, продиктовано ли это законами ритуала или обыкновенной прихотью. Антропологи каинитов придерживаются двух теорий в этом вопросе: согласно первой, только сама Муриция способна провести ритуал, трансформирующий Сородича в Аримейн, - а она не желает проводить его для мужчин. Другая гласит, что попытки создания соплеменников из числа мужчин всё же имели место, однако преображения в Аримейн не выдержал ни один из них. Подавляющее большинство Аримейн - уроженки индейских племён Северной и Южной Америки; ещё одна необъятная группа представлена

афроамериканками, с лёгкостью затмевающими своей численностью редких женщин азиатского и европейского происхождения.

В настоящее время все эти сведения уже сложно назвать достоверными – положение дел могут знать только те из Сородичей, кто привык интересоваться историей. Аримейн исчезли в начале 1998-го – во всяком случае, только в этом году Шабаш впервые обратил внимание на их затянувшееся отсутствие, поскольку Аримейн никогда и не отличались коммуникабельностью. Никому не известно, зачем и куда они ушли – особо подверженные паранойе участники Шабаша утверждают, что все они пали жертвами новой волны тауматургических чисток со стороны Тремер. Какой бы ни была правда, убежища Аримейн пустуют, и все попытки их разыскать не дают никаких результатов.

И никого не стало

Ниже приведены детали для игроков и Рассказчиков, которые хотели бы включить Аримейн в свою хронику - независимо от того, насколько правдивы слухи об их исчезновении. Перечень Дисциплин Аримейн включает *Анимализм*, *Ясновидение*[5] и*Превращение*. В дополнение к этому, подавляющее число Аримейн практикует собственный путь Тауматургии, весьма характерный для этой линии крови. Он опирается на воззвание к духам природы - используйте для игры возможности Пути привлечения огней и Движения разума из **Vampire: the Masquerade** и Пути управления стихиями, Мощи Нептуна, Управления духом, Управления погодой и Зелёного пути[6] из **Guide to theCamarilla**.

Проклятие Аримейн кроется в искусственном ослаблении их крови: они не могут иметь потомство и налагать Узы Крови ни на вампиров, ни на людей. Однако им удаётся создавать гулей, и они по-прежнему могут попасть под влияние Уз Крови других вампиров. К тому же, поскольку в прошлом все Аримейн были Гангрелами, большинство из них имеет хотя бы несколько звероподобных черт, приобретённых до устранения связи с кланом.

Христиан,

Мы прекрасно знали, что будет время, когда нам придётся расстаться. Это время пришло, хотя ты его и не заметил. Боюсь, что меня уже нет поблизости, и не думаю, что когда-нибудь мы увидимся вновь. Мне хотелось бы, чтобы всё было именно так: лучше нас разведёт судьба, чем нелепая ревность или взаимное недоверие. Я могу лишь надеяться, что ты думаешь так же.

Тебе захочется узнать, почему я ушла. Ответ до смешного прост: наше время вышло. Знаки сменяют друг друга с невероятной скоростью, словно звёзды, падающие с небес. В них нельзя ошибиться, их невозможно проигнорировать; мы должны ещё столькому научиться и столько сделать - но скоро придётся действовать независимо от того, готовы мы к этому или нет.

Я скажу тебе кое-что. Отложи свою Книгу Нод хоть всего на минуту – она древнее любого пепла и словно пепел горька. А у нас ещё есть надежда. Господь великодушен. Древняя мудрость нефитов всё ещё может быть найдена, пусть даже все они истреблены ламанитами[7]. Нет такого греха, который было бы невозможно простить, и мы ещё можем очистить руки, почерневшие от древней крови.

Ты всегда хотел знать, кто мы. Мы – свечи на алтаре, mani cho s-khor[8] на обветренной горной вершине. И если женщина от зари времён ведёт мужчину к грехопадению – разве не может она привести его и к спасению?

Используй своё время с умом, любовь моя. Если мы проиграем, вся тяжесть битвы падёт

на твои плечи, поскольку ты – последняя надежда. Если мы встретимся вновь, то уже в лучах солнца.

Джулиана.

Анда

Эти свирепые воины мчались с варварами и кочевниками по степям Средней Азии и вливались в несметные орды монгольских ханов. И в жизни, и после смерти способности Анда (что по-монгольски значит «Кровные братья») были направлены в первую очередь на выживание среди высокогорных равнин. Эти всадники не боялись дальних дорог и объездили на своих скакунах больше стран, чем многие из вампиров смогли повидать за столетия своей проклятой жизни. Анда практиковали типичные Дисциплины Гангрел, *Стойкость* и *Превращение*, и свою собственную разновидность Анимализма, приспособленную под нужды кочевой жизни. К несчастью для Анда, ночная Азия служит домом не только Сородичам. Незадолго до того, как династия Юань сошла с мировой арены, таинственные вампиры Китая подняли массовое восстание против Анда, заставив их отплатить кровью за каждый разграбленный город и каждую из бесчисленных деревень, преданных ими огню, - и в конце концов перебили их всех до последнего. Если кто-то из Анда и выжил, то он провёл в торпоре самое малое семьсот лет, и пока что нет ни малейших признаков возвращения этой древней линии крови. Любой образованный каинит уверен, что Анда больше не существует.

Городские Гангрел

Потомки первопроходцев Гангрел, отправившихся вместе с Шабашем покорять Новый Свет, избрали для обитания местность, имеющую мало общего с территориями их "сельских" собратьев. Количество Городских Гангрел в Шабаше практически достигает числа представителей основного клана. Стремительному распространению этой

линии крови изрядно способствовала недолговечность вампиров Шабаша — большинство Городских Гангрел имеют десятое поколение или выше. Многие теоретики Шабаша полагают, что кровавая церемония, проведённая семью стаями-основателями этой линии крови, не только имела социальное значение, но и таинственным образом объединила участников ритуала, наполнив каждого из них кровью новой генеалогии. Ни один из представителей этих стай не позволил использовать свою кровь для исследований; ни один из тех, кто пытался выяснить, что же произошло той ночью, не дожил до наших дней.

Городские Гангрел известны как уличные убийцы, не знающие себе равных в любом из многочисленных городов, облюбованных ими для обитания. В ходе быстрых, жестоких и абсолютно бесшумных налётов они полагаются на хорошее знание городских улиц, воинское мастерство и единственный в своём роде набор Дисциплин. Они чувствуют себя с равным комфортом и в хорошо освещённом городском центре, и в тёмных, усыпанных хламом трущобах.

Практически все Городские Гангрел являются представителями Шабаша. Только редкие жертвы типичного Обращения Гангрел становятся Независимыми или Автаркистами. Городские Гангрел, переметнувшиеся в Камариллу, в кратчайшие сроки становятся жертвами Дикой Охоты; о безразличных к Джихаду Анархах и Независимых могут забыть, если только они не бросили свою стаю в разгар священной войны. Подавляющее большинство из них получает Становление от представителей Шабаша, подвергается Ритуалам Создания и Принятия и проводит короткую, яркую и безжалостную не-жизнь.

Городские Гангрел осваивают Дисциплины *Стремительность*, *Затемнение* и *Превращение*. Представители родословной страдают от той же клановой слабости, что и все чистокровные Гангрел. Они имеют определённую склонность к Физическим атрибутам, хотя из них получаются и хорошие городские тактики, управляющие стаями Шабаша в тех случаях, когда Великий Джихад выплёскивается на городские улицы. Таланты и

Навыки в равной степени значимы для Городских Гангрел. Ментор, Контакты и Союзники - наиболее подходящие Дополнения для создания правдоподобного образа. Городские Гангрел, отвергнувшие Человечность, как правило, принимают Путь Звериного Сердца, хотя немногие ищут духовного просветления на Пути Лилит или алчут недолговечной власти, которую сулит Путь Власти и Внутреннего Голоса.

Затемнение и чудовищное уродство

Возможно, Гангрел, утратившие человеческий облик, решат воспользоваться способностью Затемнения "Маска тысячи лиц" для того, чтобы сгладить определённые трудности в социальном взаимодействии. Хотя это и возможно, всё же такая задача - не из лёгких. "Лицо", сотворённое с помощью "Маски тысячи лиц", имеет по умолчанию второй уровень Внешности. Чтобы поднять это значение, персонаж должен потратить два пункта крови на каждый пункт Внешности выше второго. Кроме того, если Гангрел имеет особо заметный физический недостаток вроде спинного гребня или хвоста, игрок должен выкинуть достаточное число успехов, чтобы справиться с этой проблемой. В обычных условиях это требует трёх успехов, хотя Рассказчик может снизить условие до двух в награду за изобретательность игрока в гримировке или подборе костюма для персонажа.

Лэйбон

Если родство клана Гангрел и Лэйбон - не выдумка, то свидетельства этой связи утрачены в незапамятные времена. Представители родословной Лэйбон ютились среди африканских племён, зачастую в открытую

демонстрируя свою сущность, ещё с тех пор как Сородичи в первый раз обратили внимание на их деятельность. Теоретики Книги Нод полагают, что родоначальница Гангрел была среди тех, кто нарушил запрет Каина на Обращение смертных и создал себе потомство далеко за пределами Еноха, где это преступление не могло быть замечено. В результате подобного Обращения и могли появиться Лэйбон. По одному из слухов, столь же разнообразных и необычных Гангрел можно увидеть в отдалённых уголках Южной Америки.

Вывод, что Лэйбон – это побочная ветвь клана Гангрел, напрашивается сам собой. Все они обладают секретами *Анимализма* и *Стойкости* - а Дисциплина *Абомбве*, используемая Лэйбон, опирается, по всей видимости, на некое подобие договора с Внутренним Зверем: подкармливая эту хищническую половину вампирского эго кровью, Лэйбон смогли избежать постепенного разрушения личности и рассудка, которое тяготеет над Гангрел.

В последние ночи Лэйбон встречаются реже, чем когда-либо. Те немногие, кто поддерживает связь с Сородичами, говорят, что их численность не превышает и дюжины - но возможно, что остальные прячутся в землях, которые не решается посетить никто, кроме горстки местных.

Лианнан

Гордые и непреклонные Лианнан пали жертвами зарождающегося христианства: причиной их гибели стали одновременно и их языческие убеждения, и тот факт, что все они были кровососущими монстрами. Рыскавшие по Европе судьи и палачи Инквизиции предавали огню всякого Лианнан, до которого добирались их руки, нередко вместе с их смертными слугами. Даже те Лианнан, кому хватило ума своевременно лечь на дно, были найдены Инквизицией по наводке услужливых Вентру, Ласомбра и Тореадор, приложивших немало усилий к развитию новой церкви и нуждавшихся в сочной приманке, которая отвела бы опасность от них самих.

Невзирая на то, что последнего настоящего представителя этой линии крови видели лишь в четырнадцатом столетии, во второй половине XX века можно было наблюдать искусственное возрождение кровопролитных традиций (хотя и не ритуальных практик) Лианнан благодаря усилиям Гангрел в Ирландии, Шотландии и Уэльсе. Внимательные наблюдатели мира смертных не могут не принимать во внимание Ирландскую революцию 1916-го года. Вполне естественно, что в те годы в числе Обращённых Гангрел попадались пылкие и отважные патриоты, со временем узнававшие об "утерянном наследии Лианнан" и пытавшиеся возродить этот золотой век язычества на своих собственных ритуальных собраниях. И хотя никто из этих новоявленных “Лианнан” не обладает мистической силой своих предшественников, все они страстно стремятся её обрести. Ряд Гангрел, проживших достаточно долго, чтобы быть в курсе подобных секретов, внимательно наблюдают за этими выскочками на тот случай, если они попытаются забрать силой то, что им вовсе не принадлежит.

Мореплаватели

Всякий раз, когда дело касается Гангрел, избравших своей территорией дно океана, консервативные маги клана Тремер применяют термин *"Gangrelaquarii"*, или "Гангрелы-водолеи". Само собой, эти Гангрел не слишком интересуются, как их там называют Тремер, а в тех редких случаях, когда им приходится говорить о себе как о некоем коллективе, они, как правило, выбирают определение "Мореплаватели". Мореплаватели принимают формы морских существ и стараются избегать как Сородичей, так и смертных, скрываясь в лишённых света морских глубинах.

Описывать Мореплавателей как отдельную родословную не вполне верно. Они практикуют те же клановые Дисциплины, что и другие представители Гангрел. Типичные вариации Превращения (гидролокатор и заострённые перепонки) могут легко быть освоены любым Гангрелом, способным оттачивать своё мастерство во владении Превращением. Кровь Мореплавателя не обязательно наделяет его потомка владением

океанической формой, хотя едва ли кто-нибудь из подобных Сиров позволит своему Дитя, отобранному с таким старанием, провалить этот важнейший тест на трансформацию.

По большому счёту, единственной настоящей особенностью Мореплавателей, позволяющей говорить о них как об отдельной линии крови, является их подверженность феноменально быстрому приобретению звероподобных черт – даже на относительно молодых Мореплавателях уже можно заметить щупальца, чешую, кальмарообразные хоботки, плавники и ещё более экзотические придатки, принадлежащие существам, которые никогда не видят дневного света. (Все Мореплаватели подвержены усиленной вариации кланового проклятия Гангрел и вынуждены терять один пункт Социального Атрибута за каждые три звериные черты вместо пяти).

А так ли уродлива рыба?

По причине весьма экзотической внешности Мореплавателей нередко отвергали как безобразных чудовищ даже их собственные сокланновцы. Тем не менее, в современные ночи черты насекомых и рыбообразных приобрели среди Гангрел практически повсеместный характер. Рассказчик может решить, что подобный всплеск кланового уродства может сравнять недостатки Мореплавателей и чистокровных Гангрел: тогда их слабостью станет потеря одного Социального Атрибута за каждые пять звериных черт.

В прошлом все Мореплаватели - как отдельная группа Сородичей - примыкали к структурам Шабаша и Камариллы. Однако со временем они вышли из этих организаций и не жалеют о своём решении. На известие об отделении Гангрел от Камариллы они отзываются без

особого интереса – как правило, лишь пожимают чешуйчатыми плечами, самое большее - гулкими голосами выдавливают что-то вроде: *"Мы и не сомневались"*. Подробные сведения о Мореплавателях можно найти в книге **World of Darkness: Blood-Dimmed Tides.**

Гангрел от края до края

Земля - необъятная территория, в самых дальних и уединённых местах которой могут скрываться Гангрел. В этой связи рассматривайте представленный ниже материал как сокращённый перечень групп и движений Гангрел, распространившихся по всему миру. Другие географические подробности и загадки нашей планеты вы сможете найти в**World of Darkness Second Edition**.

Антарктида

Нет никаких свидетельств о существовании антарктических Гангрел, хотя кое-кто среди членов клана подозревает, что глубоко во льдах может прятаться нечто зловещее, погружённое в землю, которая никогда не теплеет, или охваченное бесконечными льдами, которые никогда не тают. Вполне логично, что Антарктида считается идеальным местом для тех, кто ищет бесповоротного бегства от цивилизации до конца времён.

Африка

Территорию Африки покрывают пески, грандиозные тропики и саванны, которым не видно конца. Человек изуродовал множество первозданных чудес природы, но целый ряд величайших сокровищ планеты остался нетронутым. Большинство из этих краёв служит домом вервольфам и кровожадным оборотням неизвестного вида. В других частях африканского континента укоренились Гангрел. По-настоящему могущественные Сородичи странствуют по привольям Африки где и когда им хочется; ходят слухи, что среди них может быть и сама Эннойя. Первопроходцы Гангрел всё чаще наведываются в дюны Египта, хотя обилие здешних Люпинов не вызывает

сомнения. Как и многие чужеземцы до них, они ищут в песках африканского континента ответов на неразгаданные тайны прошлого.

Известные Гангрел: На удивление важное место в политике Кении занимает группа Сородичей, называющих себя *Ниайо.* Эти вампиры используют своё политическое влияние для того, чтобы по возможности ограничить воздействие европейских и американских вампиров на Кению и не допустить продвижения Камариллы и Шабаша на родную землю.

В Судане группа приверженцев коммунизма, известная под названием *Красная Угроза*(это язвительное название они превратили в знак гордости), до сих пор отказывается опустить серп и молот. Они оказывают финансовую и техническую поддержку борцам за коммунистические идеалы по всему африканскому континенту.

Азия

Последнее десятилетие стало одним из самых тяжелых в истории азиатских Гангрел. Ещё со времён господства монгольских ханов западные вампиры старались не слишком задерживаться на обширных просторах Китая. Из века в век они пробирались по землям Монголии к северному государству – до тех самых пор, пока жуткая магия не захлопнула капкан над Россией, воздвигнув непреодолимый барьер между теми, кто находился снаружи, и теми, кто оказался внутри. Иностранцы могут сколько угодно смеяться над байками о Бабе Яге и её избушке на курьих ножках – однако *внутри* Теневого Занавеса её имя шептали с трепетом, по возможности избегая произносить его вслух.

Не так давно Занавес пал; те из Гангрел, кто по-настоящему дорожил свободой, без промедления устремились прочь из России, не дожидаясь, пока этот жуткий феномен вернётся к жизни. Многие из них направились к югу, западу или даже на северный полюс, только бы вырваться из когтей старой ведьмы.

По другую сторону континента индийские Гангрел ведут заведомо проигрышную войну с разрастающейся цивилизацией, рвущейся из тесноты городов в драгоценную сельскую местность. По мере истощения дикой природы Гангрел всё чаще встречаются в беспрерывных конфликтах с Равнос и катаянами, день за днём раздувая пламя взаимной ненависти. Хотя Гангрел не слишком часто бывают в Японии и Индонезии, всё же случайным путникам будет что рассказать о своих путешествиях в эти земли.

Известные Гангрел: Немалый процент китайских товаров попадает в Россию через северную границу Китая благодаря усилиям троих контрабандистов Гангрел, которые прилагают массу усилий, чтобы их лица и имена остались в тайне. Эти вампиры серьёзно рискуют навлечь на себя гнев пекинских катаянов. Причины подобной деятельности остаются загадкой, хотя нетрудно понять, что в этом едва ли замешаны деньги.

Весьма нетипичная группа Гангрел обосновалась в Баренцевом море, где, по их заявлениям, была обнаружена ядерная боеголовка с затонувшей неподалёку от Новой Земли советской подлодки. Пока что не слишком понятно, пытаются ли они найти покупателя на подобную редкость или же собираются использовать её для взрывного начала своей политической карьеры - да и на самом ли деле они имеют в распоряжении эту боеголовку, пока неясно.

Австралия

Если и есть на Земле места, которые можно назвать “раем для Гангрел”, то ни одно из них не соответствует этому названию так, как Австралия и Новая Зеландия. Природный мир этих стран остался почти нетронутым, населяющие её люди здоровы и состоятельны — и здесь нет ни следа этих окаянных вервольфов. Само собой, в городах привычно грызутся Сородичи, а вездесущий Шабаш уже начинает своё вторжение, но никто, кроме Гангрел, не претендует на то, что может им предоставить лесная глушь. Многие Гангрел, решившие заглянуть сюда в ходе своих путешествий, остались здесь навсегда - и уже далеко не один сверхъестественный обитатель Австралии

предлагал назвать тот или иной близлежащий остров Свободным Штатом Гангрел. Что касается Шабаша, то его вторжение в Новую Зеландию завершилось успехом, и теперь секта ищет новых участников среди молодых представителей полинезийских меньшинств, по горло сытых давлением со стороны белокожих политиков.

Известные Гангрел: Влиятельная представительница маори, Гангрел по имени Нири Ваака, уже объявила войну вторгшейся на её родину армии Шабаша. Дело вовсе не в расхождении идеологий, а в том, что некоторые из вампиров Шабаша (основательная часть которых представлена Городскими Гангрел) дополнили имидж своих стай лицевыми татуировками моко - знаками чести, которых они не заслуживают. Пепел этих новообращённых, как правило, обнаруживают в форме того узора, который они использовали.

Европа

Европа - не слишком спокойное место для Гангрел. С каждым годом всё больше сокровищ дикой природы приносится в жертву неумолимой цивилизации, как бы самоотверженно этому ни противились предприимчивые (и весьма разобщённые) силы смертных, Люпинов и редких вампиров. Возраст старейшин Гангрел в Европе порой доходит до тысячи лет, и в среде служителей иногда возникает такая давка, что то и дело кого-нибудь из них вытесняют в крупные города, где они становятся низшей ступенью в обществе претенциозных Сородичей или попросту изгоняются с континента.

Известные Гангрел: Брунгильда, предводительница скандинавских *Валькирий*, описана в заключительной главе этой книги. При помощи свежесформированной группы воительниц она возрождает культуру викингов и подталкивает европейских Анархов к решительным действиям.

Руфус Андорский, столетиями наблюдавший с горных вершин за бесчинствами Шабаша в землях Испании, уже принялся запасать оружие в уединённых убежищах и давать Становление целым группам смертных. Кое-какие

сомнительные источники утверждают, что Руфус нарушил политику Маскарада, пытаясь в открытую заручиться поддержкой властей Андорры. Группа Архонтов уже взялась за расследование этого слуха.

Ближний Восток

Представителям клана Гангрел принадлежит одно из самых почётных мест в обществе ближневосточных Сородичей. Вероятно, потребность в борьбе за выживание в этом жарком, засушливом климате приближает их к постижению самой сути клановой силы. Смертные в этих краях с одинаковым рвением занимаются технологическим и духовным развитием, что значительно усложняет жизнь здешних вампиров. Число людей, обладающих Истинной Верой, в последнее время существенно увеличилось, и простых смертных местные каиниты порой боятся не меньше, чем беспрерывных терактов. Впрочем, в глухом захолустье и дальних провинциях жизнь и смерть продолжают идти своим чередом, как и тысячи лет назад.

Известные Гангрел: Прославленный теоретик ислама Эби Рабуд провёл многие годы в странствиях по закоулкам Исламабада, Кабула и Тегерана, тщательно избегая встреч с душегубами-ассамитами и омерзительными *писача*[9], в попытке составить и распространить по свету ряд комментариев, посвящённых соотношению мусульманских законов с проклятой жизнью Сородичей. В современные ночи ему приходится иметь дело с новой категорией Ассамитов – набожными вампирами, жаждущими избежать гражданской войны в Аламуте и обращающимися к нему за советом и помощью. Хотя Эби Рабуд и не может повернуться спиной ко своим просителям, всё же он каждую ночь опасается проглядеть в их рядах ассасина, посланного за его головой.

Северная Америка

Отделение Гангрел от Камариллы спровоцировало мощнейшую волну притеснений со стороны Сородичей. Основной удар этой волны пришёлся на североамериканских представителей клана. Во всех уголках Восточного побережья, где отношения между

сектами накаляются с каждой ночью, Гангрел ждёт в лучшем случае чрезвычайно холодный приём – а в определённых случаях и непосредственное уничтожение. Осаждаемые Князья Камариллы рассматривают всех Гангрел, которые не предавали секту в открытую, как простых дезертиров; другие Гангрел, кто сохранил преданность Камарилле, стараются не удаляться от своих тайных убежищ или укрытий, чтобы не оказаться случайно принятыми за других. Западнее обстановка немного спокойнее, и отношение к Гангрел разнится от одного местного лидера Камариллы к другому. Однако Гангрелам Западного побережья нельзя забывать и о катаянах…

Известные Гангрел: Свободные Активисты города Покателло – немногочисленная группировка независимых Гангрел, сформированная из представителей местных вооружённых сил и обычных борцов за выживание. Эти бунтовщики не в шутку рассержены, и отнюдь не зазря пропадающими консервами в их убежищах: все они убеждены, что современными каинитами пытается манипулировать ООН – и что это является только частью коварного плана по разрушению США. Активисты намерены побороть врага его же оружием…

Коренной народ Кри в канадской провинции Квебек обрёл защитника в лице звероподобного монстра, известного как Мускуучии - по названию горы, на вершине которой он обитает. Другие Гангрел рассказывают, что этот древний вампир навещал их (обычно в форме медведя), чтобы просить о поддержке в борьбе против отделения Квебека от Канады, поскольку это лишило бы Кри их родных земель. Этот жуткий медведь полагает, что существует сила (а может, и целая организация), стремящаяся помешать его действиям. Впрочем, скорее всего эти действия были весьма наивны и абсолютно прямолинейны.

Южная Америка

Знойные, влажные земли Южной Америки предоставляют Гангрел необозримый простор для убежищ - хотя вместе с тем они служат домом таинственным перевёртышам-кошкам и жутким оборотням-рептилиям.

Многие Гангрел, впрочем, считают, что постоянный тест на выживание - вполне разумная плата за обитание в этих землях. Хотя природа этого континента, казалось бы, поощряет столь безбоязненное поведение со стороны ночных обитателей Южной Америки, только непроходимый глупец рискнёт сунуться в бассейн реки Амазонка, в котором своры Люпинов ведут войну с разрушительным наступлением модернизации.

Те из Гангрел, кто практикует обряд Становления среди местных племён, заявляют, что в джунглях они не раз сталкивались с неизвестной линией крови, представленной уроженцами Южной Америки, разделяющими сходство Гангрел с летучими мышами. Пробуждённые без соблюдения определённых условий и ритуалов, эти создания могут впасть в ужасающее безумие. Те из вампиров, кто склонен верить в подобные слухи, не отрывают глаз от ночных джунглей: судя по штурмовым винтовкам и бензопилам, они готовят отнюдь не ритуальное снаряжение.

Известные Гангрел: Ксотль Большая Жаба, кошмарный монстр с выпуклыми глазами, осклизлой кожей и длинным липким языком, провёл ряд одиночных налётов на хорошо защищённые цели в пределах своей родной территории, Гватемалы. Годы участия в распре Сеттитов и Шабаша попеременно за обе стороны научили это чудовище жадности и поселили в его сердце стремление к ещё большей роскоши. Он не прочь поработать где-нибудь в более привлекательном месте и уже подумывает о том, чтобы реализовать этот замысел.

Когда зверь встаёт на дыбы: Проклятие Гангрел

Колоссальная сила Гангрел одновременно кроет в себе величайшее их проклятье. Никто другой в обществе каинитов не в силах постичь духовную связь, которая объединяет Гангрел с Внутренним Зверем: все их таланты проистекают из этого первозданного единения - но с малейшей потерей самоконтроля Гангрел становятся ближе к своей звериной природе. Как правило, это

сближение проявляется в ощутимых физических изменениях и вполне зримых признаках, проявляющихся на теле Гангрел. Реже эти черты затрагивают саму душу вампира, воздействуя на его поведение или самосознание.

Представители других кланов, как правило, отзываются о подобных чертах как о низменных результатах "потери контроля", что не вполне справедливо: любое Безумие, добровольное или вынужденное, причиняет Гангрел не меньше вреда, чем другим Сородичам. Гангрел, впавший в Безумие из-за Красного Ужаса, может и не попасть под воздействие кланового проклятия: если он безотчётно поддался страху перед огнём и использует дар Безумия для безоглядного бегства, он не получит новых звериных черт. Если же он загнан в угол и прибегает к "боевой" стороне этого дара, приобретения новой животной черты ему не избежать: даже вынужденная жестокость подкармливает силу Зверя.

Правила по использованию Безумия (что его вызывает, что оно даёт персонажу и сколько длится) умышленно отдаются на откуп Рассказчику (см. стр. 228 книги **Vampire: The Masquerade**). Ситуации, в которых разница между бегством и нападением неочевидна, открыты для интерпретации Рассказчика. Мимолётный удар, нанесённый Гангрелом в состоянии Красного Ужаса, может ранить врага, не вызвав при этом всплеска его звериной сущности, ведь в такой обстановке Гангрел мог попросту расчищать себе путь.

Значительное количество черт, порождённых близостью с Внутренним Зверем, доступно обыкновенному зрению и восходит к царству животных и насекомых: часто это густая шерсть, чешуя или перья, физические изменения черт лица или организма в целом, мутации рук и ног, появление всевозможных придатков вроде хвостов и антенн; наконец, это редкое проявление экзотических черт вроде образования мигательных перепонок, кожаных сумок или активных мускусных гланд. Разительные изменения никогда не проистекают в один момент, хотя некоторые одичалые или попросту незадачливые Гангрел могут заметить на своём теле внушительные перемены из числа тех, что описаны ниже. Чаще всего подобные изменения

прогрессируют с каждым новым Безумием: таким образом, зарастание шерстью может начаться с груди вампира, после чего перекинется на спину, распространится на ноги, на руки и в конце концов на лицо.

Не все свойства животных, наложённые Безумием, легко увидеть. Некоторые из них можно только почуять или услышать - например, острый мускусный запах или сухое карканье вместо голоса. В ряде случаев приступы Безумия могут наделить Гангрел повадками и стремлениями животных. Это психологические изменения, близкие к шизофреническим отклонениям, но не столь опасные для рассудка. Гангрел может начать безотчётно кружить вокруг стула, прежде чем сесть на него, может метить свою территорию кровью или играть с добычей. Подобное поведение может выглядеть сколь угодно комично, но когда дело касается ситуаций, требующих соблюдения этикета, утаивания своей личности или принятия срочных решений, становится не до смеха. Подверженный таким приступам Гангрел может потратить пункт Силы Воли, чтобы сдержать инстинкты до конца сцены.

Брюс,

Должен признать, я изрядно заинтригован вашей теорией об антиобщественном поведении, характерном для большинства Гангрел: мысль о том, что они избегают общества других Сородичей, чтобы не провоцировать себя лишний раз на припадки Безумия, не лишена оснований. Действительно, состояние чрезвычайной агрессии, зачастую определяемое как "Безумие", неизбежно влечёт за собой последствия, неизвестные представителям других кланов и столь знакомые нам с вами. Правда, я бы не торопился приписывать большинство из таких припадков влиянию окружающих.

Вы бы могли проверить свою теорию, проследив за поведением каинитов в их, так

сказать, естественной среде обитания. Если у вас есть контакты среди Сородичей Камариллы, вы даже могли бы устроить наглядный эксперимент по влиянию большого числа каинитов на частоту припадков Безумия. Результаты подобных экспериментов сложно будет назвать безошибочными, но они смогли бы указать направление для дальнейших исследований. К тому же, если мне будет позволено так сказать, точные числа и не нужны в подобных науках.

Мои собственные наблюдения в этом вопросе, ни в коей мере не претендующие на научность и едва ли поддающиеся проверке, во многом строятся на концепции Юнга. Вооружитесь терпением, дорогой коллега - даже Эйнштейн во что-нибудь верил (а верил он в Бога). Я убеждён, что родоначальница Гангрел была не только женщиной, но ещё и носителем качеств, которые можно определить как “женские архетипы”. Наряду с её кровью мы разделили часть её духа, дополнив *анимус*[10] *анимой*[11]. В результате подобного соединения мы стали более совершенными существами, не ищущими компании и практически не нуждающимися в других для того, чтобы как-то дополнить свою личность. Само собой, мне придётся приложить кое-какие усилия, чтобы применить эту теорию к женской половине нашего клана, но уже сейчас я могу предложить Аримейн как возможный пример необузданной *анимы*.

В любом случае, с нетерпением жду результатов ваших исследований. Если вы пожелаете, чтобы я подробнее разъяснил приведённую выше концепцию, я с удовольствием это сделаю.

Ваш,
Алан Т. Вудсток

Разнообразие форм животного мира, нашедших своё воплощение среди Гангрел, не может не впечатлять. На Земле нет и двух таких Гангрел, которые разделяли бы одинаковый набор звероподобных качеств - хотя общий характер этих качеств может передаваться от Сира к потомку. Лишь редкие Гангрел, вышедшие из возраста новообращённых, носят черты одного животного: воплощения Зверя в царстве природы практически бесконечны, что обеспечивает неисчерпаемую палитру особенностей и форм.

Атрибуты животных, приобретаемые персонажем в ходе Безумия, непременно должны согласовываться с Рассказчиком, и в особенности - если речь идёт о значительных изменениях или о появлении у героя звериных повадок. Хотя в идеале история неминуемого поражения перед Зверем творится совместными усилиями игрока и Рассказчика, в ряде случаев только Рассказчик имеет право вносить разительные или по-настоящему ужасающие черты в концепт персонажа. Гангрел отнюдь не склонны эволюционировать в милых питомцев с человеческими чертами - они деградируют в жутких монстров с чертами зверей, и Рассказчик должен использовать своё веское слово для поддержания этой аксиомы.

Каждые пять звероподобных качеств - физических или психологических - понижают значение одного Социального Атрибута на единицу. Как правило, первым делом страдает Внешность, поскольку большая часть изменений касается физиологии персонажа. Харизма и Манипулирование могут, впрочем, попасть под воздействие *психологических* изменений. Подобные качества могут время от времени отвлекать персонажа или мешать в разговоре, что постепенно ведёт к снижению коммуникабельности или просто наносит непоправимый урон его представлению о самом себе, ограничивая тем самым взаимодействие с окружающим миром.

Психологические изменения могут препятствовать действиям, обусловленным Манипулированием или Харизмой Гангрел.

Персонаж может приобрести потерянные очки Социальных Атрибутов, чтобы смягчить последствия своего Безумия. Эти моменты подробно отыгрываются и согласуются с Рассказчиком: например, персонаж привыкает носить одежду, скрывающую его недостатки, или же приспосабливает для этих целей свою причёску, или он практикует искусство шарма или владения голосом. Вне зависимости от того, как игрок объяснит восполнение Атрибутов, подобная операция никому не даётся легко. Игрок должен подсчитать стоимость всех трёх Социальных Атрибутов ещё до их понижения в результате Безумия. Эта первоначальная стоимость и равняется очкам опыта, которые должен потратить игрок для восполнения соответствующего Атрибута. Кроме того, все ограничения, накладываемые поколением, применяются к первоначальной стоимости Атрибута. Например, Бешеный Сэм получил Становление, обладая Внешностью третьего уровня. Спустя десять припадков Безумия (а вы думали, он заслужил своё прозвище как-то иначе?), его Внешность падает до единицы. Если игрок, отыгрывающий Сэма, желает повысить Внешность своего персонажа до 2, то стоимость в очках опыта исчисляется с тем условием, что он якобы повышает её с 3 до 4 – а это 20 очков. Для дальнейшего повышения Внешности Сэм расценивает её как Атрибут 4-го уровня. Если Сэм - представитель восьмого поколения или выше, он может купить ещё лишь одно очко Внешности, вне зависимости от того, как много звероподобных черт он уже приобрёл.

Гибридные формы

Черты животных, описанные ниже в этой главе, вызывают стремительные и весьма необычные изменения, происходящие с телом вампира. Приобретение этих черт автоматически понижает один из Социальных Атрибутов вампира на единицу. Как правило, в первую очередь понижается Внешность, но если на момент этого изменения персонаж уже так уродлив, что появление у него чешуйчатого хвоста или пары огромных ушей не

сыграют роковой роли, или же если шок от приобретения ядовитых желез скорее травмирует психику самого вампира, чем его окружающих, то вместо Внешности может быть снижен любой другой Социальный Атрибут. Все эти изменения столь значительны, что взамен они предоставляют некоторые дополнительные преимущества, хотя вряд ли какие-то бонусы смогут восполнить потерю человеческой внешности.

Обладание этими свойствами может стать причиной нешуточных неприятностей, поскольку такой вампир превращается в живое нарушение Маскарада. Само собой, всегда можно попробовать принять меры предосторожности (многие изменения ещё можно закамуфлировать с определёнными шансами на успех), однако большинство местных Князей не захочет испытывать судьбу. В то же время такие качества высоко ценятся в ударных отрядах Шабаша, где чудовищно деформированные Гангрел участвуют в бесконечных налётах на города Камариллы.

Не будучи надёжно закамуфлировано (что требует броска на Ловкость+Обман; Рассказчик должен назначить сложность в зависимости от степени отклонений), любое из этих звероподобных качеств влечёт за собой повышение сложности +2 на все социальные действия. По решению Рассказчика, другие Гангрел и Носферату могут не обращать внимания на подобные недостатки.

Рекомендуется, чтобы эти качества проявлялись только в экстремальных ситуациях (вроде провала броска или особенно длительного и неистового Безумия) и чтобы персонаж-гангрел обладал лишь одной из подобных черт.

Жабьи глаза: В ходе весьма болезненного развития этой особенности глаза Гангрел расходятся по сторонам от его головы, вместе с тем раздуваясь до размеров небольших блюдцев. Обычно такие глаза имеют суженные зрачки, характерные для земноводных или рептилий, хотя иногда встречаются и фасеточные глаза, свойственные насекомым. Солнечными очками такого не скроешь, зато вампир добавляет две дополнительных кости к любому броску на зрение, обусловленному Восприятием, благодаря

своему обновлённому полю зрения в 270°. Теперь к нему чрезвычайно сложно подкрасться, а штраф за сражение с несколькими оппонентами в рукопашной схватке снижается на 1 (бой с двумя оппонентами без пенальти, с тремя - со сложностью +1, и так далее до стандартного максимума +4).

Экзоскелет: Это жуткое качество причиняет вампиру невыносимую боль, вызванную деформацией всей его костной структуры, которая медленно образует вокруг персонажа хитиновый панцирь. Вампир обретает почти колоссальную мощь, добавляющую две кости ко всем проверкам Атлетики, основанным на физической Силе, и получает уровень сложности 8 вместо 9 на броски Силы Воли при выполнении физических действий. Панцирь предоставляет дополнительную защиту от тупых и летальных повреждений (+1 кость на поглощение). За подобную мощь Гангрел платят страшную цену, о которой многие из них даже не подозревают, пока не становится слишком поздно: поскольку скелет персонажа преобразуется в панцирь, грудная клетка и рёбра больше не могут защитить его сердце. Противник, использующий деревянный кол, может поразить сердце такого Гангрела, нанеся всего 1 уровень повреждений (с учётом поглощения) при сложности 9 вместо стандартных трёх успехов, требуемых для обездвиживания вампира.

Шкура или щиток: Действие этой мутации воплощается в самых разнообразных формах: жестком и теплом мехе, толстой слоноподобной коже и кристаллической скорлупе. Оболочка служит вампиру природной бронёй, обеспечивая две дополнительные кости на броски поглощения даже в случае аггравированного урона - за исключением солнечного света и пламени. В дополнение к трудностям с камуфлированием мутации, протекающей по всему его телу, вампир теряет одно очко Ловкости из-за веса такой брони.

Пасть: Малозаметную пару клыков заменяет огромная пасть, полная острых зубов, а челюсти каинита какое-то время вытягиваются и расширяются, приспосабливаясь к изменениям. Вне зависимости от вида зубов - игловидных и тонких, вроде крысиных, или огромных и толстых, как у

акулы, - их невозможно втянуть. Эти зубы вампир не сумеет спрятать даже в том случае, если будет держать рот закрытым, поскольку огромные челюсти будут по-прежнему на виду, а немало зубов может просто торчать изо рта. В схватке укус такого вампира наносит аггравированный урон, равный Силе+2; к тому же, он может высасывать два дополнительных пункта крови во время питания. Повреждения от такого укуса никогда не затягиваются сами собой.

Эхолокатор: Эта мутация проявляется в двух огромных ушах, похожих на уши летучей мыши. Размером и формой они напоминают ладони, торчащие в стороны из головы вампира. Голосовые связки также мутируют, позволяя испускать высокочастотные звуки (если кто-либо обладает Знанием Медицины, он может сделать бросок на Восприятие+Медицина со сложностью 8, чтобы уловить странности в голосе персонажа). Вампир понижает сложность ориентирования в дымовой завесе, тумане или кромешной тьме на 1. В этом случае уши ничто не должно заслонять: дело не только в том, что любое покрытие может препятствовать прохождению звука, но и в том, что уши должны свободно поворачиваться для надёжной эхолокации.

Прядильный орган: По мере развития этой способности в области брюшной полости вампира образуется прядильный орган и шёлковые гланды. Гланды преобразуют кровь каинита в паутину: на протяжении одного раунда концентрации вампир превращает 1 пункт крови в 10 квадратных футов паутины или 100 футов тонкой, но прочной ленты. Вампир предварительно должен решить, будет ли паутина липкой, но вне зависимости от такого решения сам он в ней никогда не застрянет, поскольку сеть образована из его собственной крови. Она неимоверно прочна и требует Силы 5 уровня, чтобы её разорвать, или Силы 4 уровня, чтобы разрезать её когтями или ножом. Прядильные органы выступают из тела и запросто могут привлечь внимание окружающих - за исключением случаев, когда на вампире широкий плащ или мантия (да и тогда успешный бросок Восприятия+Бдительность со сложностью 5 позволяет заметить странную выпуклость) - а охотиться, разодевшись

как Казанова, практически невозможно. Следует также помнить, что на вампире не должно быть штанов в тот момент, когда он выплёвывает паутину. Вдобавок, сама паутина обладает высокой светочувствительностью, поскольку она целиком состоит из крови вампира. Солнечный свет разрушает её за секунды, и даже тусклое освещение уличного фонаря или луч светильника может испепелить паутину в течение 10 ходов.

Хвост: Плоть Гангрел существенно выступает в районе копчика, образуя тяжелый и мускулистый хвост. Как правило, он свисает до самой земли из-за своего внушительного размера и веса, так что необходимо его фиксировать или связывать - да и в этом случае его будет не слишком трудно заметить (бросок на Восприятие+Бдительность со сложностью 4). Хвост можно использовать как тупое оружие: если Гангрел участвует в рукопашной схватке, не применяя другого оружия, он получает возможность провести дополнительную атаку хвостом или попробовать обхватить им противника, нападающего со спины или сбоку, не получая при этом штрафа за борьбу с несколькими противниками (остальные атаки получают стандартные штрафы). Удар хвостом наносит тупой урон, равный Силе вампира.

Когти: Эта способность эквивалентна второму уровню Превращения - с той значительной оговоркой, что эти когти нельзя втянуть, и они постоянно присутствуют на руках и ногах вампира. Даже если не говорить о трудностях в социальном взаимодействии (обусловленных тем, что вампир де-факто всегда находится при оружии), ему вряд ли будет удобно пользоваться небольшими объектами вроде ключей от машины или компьютерной клавиатуры. Такие Гангрел имеют сложность +1 при работе с маленькими объектами, в особенности если необходимо действовать быстро.

Яд: Внутри клыков Гангрел образуется пустота, а в его голове или шее формируются резервуары с ядом. В сравнении с некоторыми аналогами из животного мира, яд Гангрел не столь опасен. Получив урон, жертва такого укуса должна сделать проверку Выносливости со сложностью 7 (или 9 для простых людей и животных) и в

случае неудачи понизить одно очко Физического Атрибута. Какой Атрибут подвержен этой способности, персонаж выбирает при её получении без возможности изменить свой выбор в дальнейшем. В том случае, если Атрибут жертвы падает до нуля, она теряет сознание или впадает в торпор. Сниженные таким образом Атрибуты восстанавливаются по правилам излечения аггравированного урона. Способность накладывает двусторонние недостатки: во-первых, полые зубы гораздо легче ломаются, и провал броска на укус приводит к поломке одного или даже обоих клыков, которые восстанавливаются по правилам излечения аггравированного урона; а во-вторых, ни одно ядовитое существо на Земле не обходится без соответствующей окраски, и такой Гангрел выглядит ядовитым - вне зависимости от того, выражается это в ярких растительных цветах или в изъеденной пятнами морде гадюки.

Крылья: Из лопаток вампира прорезаются крылья, подобные крыльям птицы или летучей мыши. Едва ли их можно назвать пригодными для использования: эти крылья слишком малы и слабы, чтобы выдержать вес вампира, причём достаточно велики, чтобы бросаться в глаза (хотя сложенные на спине Гангрел крылья придают персонажу скорее вид горбуна, чем крылатого монстра). В определённых случаях крылья могут помочь вампиру удержать равновесие или смягчить падение, если только они не сложены на спине и не привязаны к телу. Это даёт персонажу две дополнительных кости к проверкам Атлетики на балансирование, а падение причиняет урон за каждые 15 футов высоты вместо 10.

Гибридные формы в МЕТ[12]

Жабьи глаза добавляют два очка к проверкам на восприятие, опирающимся на свойства зрения, и снижают штрафы за бой со множеством противников на единицу.

Экзоскелет даёт персонажу два очка на любые действия, зависящие от физической силы, и добавляют один уровень защиты против тупого и летального урона. При этом всякий, кто попытается обездвижить Гангрел с помощью деревянного кола, должен пройти лишь одну

Простую Проверку после того как победит в Физическом Состязании.

Шкура или щиток обеспечивают вампира двумя уровнями защиты против тупых и летальных повреждений и одним уровнем - против аггравированных повреждений. При этом на все проверки ловкости накладывается пенальти в одно очко.

Пасть позволяет вампиру наносить два очка аггравированного урона укусом и всасывать сразу три пункта крови за один раунд в процессе кормления.

Эхолокатор даёт вампиру два дополнительных очка на проверки ориентирования в темноте, мгле, дымовой завесе и других затруднительных обстоятельствах. Люди со знанием Медицины могут пройти Ментальное Состязание, чтобы заметить странности в голосе каинита.

Прядильный орган даёт персонажу возможность плести паутину размером 3 квадратных фута или выстреливать одиночную, прочную ленту длиной 10 футов взамен на 1 пункт крови. Всякий, кто попытается разорвать паутину, должен пройти Физическую Проверку против общего числа всех физических Способностей Гангрел (с бонусом в одно очко, если у него есть нож, когти или другие острые приспособления, которыми можно перерезать паутину). Заметить прядильный орган на теле вампира можно, с успехом пройдя Ментальное Состязание, в ходе которого вампир терпит штраф в два очка.

Хвост наносит два уровня тупых повреждений. Чтобы заметить спрятанный хвост, наблюдателям нужно пройти Ментальное Состязание, в ходе которого вампир терпит штраф в три очка.

Когти эквивалентны способности *Когти Волка*, распространённой на обе руки и ноги вампира, за тем исключением, что их попросту невозможно втянуть. При обращении с небольшими предметами вампир подвергается штрафу в одно очко.

Яд подвергает жертву укуса Физической Проверке, которая делается против восьми очков. Если жертве не

удаётся пройти этот тест, она теряет одну физическую Способность, которую можно восполнить по правилам исцеления аггравированного урона. Как только у неё остаются всего две Физические Способности, жертва теряет сознание. Всякий раз, когда Гангрел проваливает бросок на укус, он подвергается двум Простым Проверкам. Если обе будут провалены, то один или даже оба клыка ломаются. Для вопросов восстановления они считаются утерянными в результате аггравированного повреждения.

Крылья дают два очка на проверки равновесия, а падение причиняет урон за каждые 15 футов высоты вместо 10.

Окружение Гангрел

Сородичи

Ассамиты

Из века в век Ассамиты и Гангрел схлёстывались на полях сражений во всех уголках Европы и Азии – что, тем не менее, никогда не мешало им объединять усилия, иногда даже в тех же сражениях: оба клана давно известны своей наёмнической практикой. Ассамиты и Гангрел ценят друг друга за мастерство в бою и за редкую честность: правда, в последнее время Гангрел начали беспокоиться из-за некоторых “откровений” своих партнёров, которые высказываются всё чаще с тех пор, как они избавились от проклятья Тремер: по всей видимости, на Сородичей других кланов теперь объявлен сезон охоты. В мировоззрении Гангрел убийства могут быть продиктованы выживанием, но ни в коем случае не религией. Для Ассамитов же очевидно, что в современные ночи охота может стать куда проще.

Бруха

Вообще, представители кланов Бруха и Гангрел неплохо ладят друг с другом - если не слишком вдаваться в детали. Хорошая драка? Сплошное веселье. Борьба против власти? Отличный способ размять себе кости. Но стоит только копнуть поглубже, и в их отношениях обозначится брешь. В

глазах всякого Гангрел предрасположенность клана Бруха к Безумию совершенно невыносима: едва ли кому из Гангрел нужны друзья, которые ночь за ночью будут подталкивать их к бесповоротному одичанию и уродству. В это же время открытое нежелание Гангрел поддерживать идеалы Бруха при помощи своего звериного пыла и необузданной ярости вызывает непонимание и у Бруха. Нередко стремление Гангрел любой ценой пережить или перебороть очередную ночь производит впечатление трусости, а не мудрости - и случается, что какой-нибудь желторотый панк из компании Бруха высказывает это в открытую. Оба клана взаимодействуют наилучшим образом лишь тогда, когда цель ясна и прямолинейна, и каждый участник с восходом солнца может отправиться своей дорогой.

Последователи Сета

Сеттиты питают мало симпатий к Гангрел, и это чувство взаимно - хотя представители этих кланов не чувствуют друг к другу и особой неприязни, поскольку дороги коварных Сеттитов и прямолинейных Гангрел редко пересекаются. Отношения между кланами накаляются лишь в областях вроде Северной Африки и обширных городских парках на побережьях США, где Последователи Сета и Гангрел вступают в хоть сколько-нибудь регулярный контакт. Зачастую такие встречи приводят к кровопролитию и волне предательств, на что Сеттитов и Гангрел толкают взаимные обвинения в похищении тайн изменения плоти. Те Гангрел, кто принимает формы рептилий и разделяет их повадки, нередко находят с Сеттитами общий язык, что, по-видимому, обусловлено неким змеиным родством, непостижимым для всякого, кто находится вне этой связи.

Джованни

Джованни и Гангрел практически не имеют ничего общего. У них нет значительных интересов, которые стали бы для обеих сторон причиной конфликта. Важно заметить, что, как это часто бывает в мире Сородичей, один факт отсутствия распри сам по себе не делает их союзниками. Просто два этих мира не пересекаются.

Ласомбра

Уважение - ключевое слово для определения отношений между Ласомбра и Гангрел. Гангрел чтят организаторские таланты Ласомбра и их благородные манеры. Ласомбра не могут не уважать свирепую силу Гангрел и их непреклонный характер. Само собой, Гангрел не доверяют Ласомбра, а сами Ласомбра не прекращают попыток сделать из Гангрел марионеток в своих политических играх. Во всяком случае, Гангрел знают, что клан Хранителей дважды подумает, прежде чем попытается подмять их под себя.

Малкавиан

Гангрел боятся Малкавиан - *любой* здравомыслящий Сородич, желающий пожить ещё немного на этом свете, боится Малкавиан. Все они проницательны и чертовски непредсказуемы. Ах да - и ещё им давным-давно снесло крышу. Гангрел изо всех сил стараются вычищать малейшие признаки безумия из своих представителей – это прежде всего касается молодых членов клана, поскольку рассудком старейшин уже частично завладел Внутренний Зверь, и со временем им становится всё труднее сопротивляться его желаниям. Что до Малкавиан, то для них, по всей видимости, опасения Гангрел отнюдь не загадка. Словно заранее зная, кто из них продержится дольше, Малкавиан получают необъяснимое удовольствие, собирая вокруг себя компанию Гангрел.

Носферату

Сородичей этих кланов объединяет горькое и смиренное понимание своей участи, создающее между ними некое единение. Хотя члены одного клана не могут в полной мере понять, что чувствуют члены другого (боль постепенной утраты личности, тяготеющая над Гангрел, и ужас внезапной потери внешности, терзающий Носферату), именно взаимное сочувствие - пусть без особых симпатий - подпитывает их отношения, откровенно редкие в повседневной жизни обеих групп. Носферату и Гангрел стараются не доставлять друг другу проблем, а кто-то и вовсе пытается избежать этого всеми силами.

Равнос

Накалённые отношения между Гангрел и Равнос насчитывают не одно столетие - а возможно, и больше нескольких тысячелетий. Нельзя утверждать, будто Гангрел бросаются на любого Равнос, попавшегося им на глаза, да и Равнос не слишком торопятся объявлять Гангрел войну. Ничто не мешает членам обоих кланов наладить друг с другом контакт, стать участниками одной котерии или просто существовать бок о бок. Однако нельзя отрицать, что многие Гангрел, хотя бы какое-то время провёдшие с опытными наставниками, слышали от них о мифической распре между Патриархами, о кровавом раздоре из-за цыган в Европе 15-го столетия или же о каких-то более личных историях, завершившихся предательством или другим преступлением со стороны Равнос. Наверняка сами Равнос рассказывают что-то подобное своему потомству, поскольку даже весьма поверхностное знакомство двух представителей этих кланов имеет обыкновение заканчиваться трагически.

Испокон веков мятежные души связывались с "врагами" по той причине, что им советовали этого не делать. Среди Анархов-Гангрел принято относиться к Равнос с пренебрежением, и немало из них бросает заинтересованные взгляды на имущество и убежища этих вампиров. Жизнь после смерти в рядах Анархов - трудная штука, даже если не забивать себе голову бесконечными вопросами, правду ли говорил твой Сир, когда рассказывал об этих хитрых ублюдках.

Среди шабашитов хорошей шуткой считается посадить Равнос и Гангрел в одну компанию, хотя чаще всего такие затеи оканчиваются привычным для Шабаша делом - кровопролитием через пару ночей. Но бывает и так, что, казалось бы, безнадёжный союз неожиданно закрепляется на простом основании, что оба его участника начинают предполагать, что вражда между Гангрел и Равнос - очередная игра Патриархов, ведущаяся уже многие сотни лет. И, подобно героям Шекспира, они восстают против воли своих династий - только нельзя забывать, что трагедия может быть удовольствием для кого угодно, кроме Ромео и Джульетты.

Тореадор

Едва ли есть кланы, имеющие меньше общего, чем Гангрел и Тореадор. Тореадор видят в Гангрел отсталых, грязных и неотёсанных грубиянов, котором не помешало бы хоть немного узнать о слове “культура”; Гангрел в ответ называют Тореадор чванливыми выскочками, ни на что не способными за пределами своих золочёных убежищ, да и в их стенах тоже. Обе характеристики недалеки от истины - но, учитывая, что различия в интересах обоих кланов всем хорошо известны, открытых конфликтов между Тореадор и Гангрел практически не случалось. Они вращаются в разных сферах, и это вполне их устраивает. Единичные случаи сотрудничества между членами этих кланов, как правило, объясняются общими интересами в каком-нибудь особо лакомом земельном участке. Такие союзы имеют весьма мимолётный характер, поскольку редкий Тореадор не утрачивает интереса к экологическим проблемам этих участков, когда за них уже предоставлен круглый банковский счёт или видное место в обществе.

Тремер

Ожесточённые распри между Тремер и Гангрел тянутся не одно столетие. Оба клана схлестнулись ещё в годы Тёмных веков, когда Чернокнижники вторглись в земли Восточной Европы. На протяжении всей истории представители клана Гангрел время от времени исчезали при крайне загадочных обстоятельствах - и, по слухам, кого-то из них Тремер ещё держат в лабораториях. Негодование в сердцах Гангрел кипело на всём протяжении "перемирия", провозглашённого Камариллой, - и так как сегодня больше нет никаких причин соблюдать это перемирие, многие Гангрел буквально жаждут вцепиться в горло своих заклятых врагов. Тремер, в свою очередь, ждут возможности стереть Гангрел с лица Земли - предположительно для того, чтобы наказать их за оскорбление, нанесённое Камарилле, хотя куда более вероятно, что они просто хотят убрать с дороги опаснейшего врага.

Цимисхи

Не слишком знакомые с этим вопросом Сородичи иногда выражают искреннее удивление, почему талант к изменению плоти не породнил Гангрел с кланом Цимисхи. Но всякий раз, когда о чудовищном мастерстве Цимисхов говорят сами Гангрел, их речь изобилует терминами "деформация" и "мутация" - потому что едва ли хоть кто-нибудь среди Извергов вообще способен понять природную близость Гангрел с животными, с куда большей охотой двигаясь к другой цели – стать настоящим монстром. Если забыть о философской стороне этого вопроса, можно в какой-то степени утверждать, что Цимисхи и Гангрел старше определённого возраста разделяют древнюю ярость, сплотившую их в войне с ненавистными Тремер. Цимисхи, которые ещё помнят те страшные времена по рассказам Сиров или заставшие их самолично, как и ближайшие их потомки могут в какой-то степени проявлять уважение к встреченным Гангрел - впрочем, лишь поначалу.

Вентру

Вентру считают Гангрел...полезными. Выражаясь метафорически, они видят в них гончих или ищеек, порой довольно породистых. В наше время эти ищейки повадились кусать руки своих хозяев - хотя в действительности отношение Гангрел к Вентру не изменилось: они по-прежнему видят в Вентру самовлюблённых, спесивых ублюдков, которые просто не в силах понять, что Гангрел всё это время делали то, что хотели, а вовсе не то, что им было приказано делать.

Цыгане

Рома, или цыгане, имеют с Гангрел немало общего, и одним из таких общих качеств является правило *не забывать свой долг и всегда помнить оказанную услугу*. Когда цыгане в огромных количествах хлынули в европейские земли в XV в., каждый их табор нуждался в охранной грамоте от местных

религиозных и светских властей. Бродячие группы, не получившие этих грамот, могли подвергнуться нападениям и гонениям. Европейские Гангрел - кто-то по просьбе своих восточных соклановцев, кто-то из-за расчётливого желания обязать себе Рома каким-нибудь долгом - оказали им эту любезность, использовав свои политические контакты, чтобы достать разрешения на проход от местных лордов и леди, правящих под руководством других вампиров. Даже в современные ночи Гангрел может представиться группе цыган, заявив, что его Грандсир получил разрешение на проход от шропширского аббата для Дюка Михаэля и его табора. Нет никаких гарантий, что это снищет расположение цыган или хотя бы подарит вампиру место, в котором он сможет укрыться от наступающего рассвета, но в любом случае такой способ представиться - лучше многих других. Разумеется, сами Рома так же серьёзно относятся и к услугам, которые задолжали им.

Люпины, Или как убедить вервольфа не разрывать вас на части

Отступление Эрли Нокса, Гангрела 10-го поколения

Это проще, чем можно себе представить. Шаг первый, элементарный: *всегдаизбегайте Люпинов*. Где бы то ни было. Они вам не друзья. Им плевать, что вы сотню лет как порвали с обществом каинитов. Им плевать, что вы активный член "Сьерра Клуб"[13]. Трижды плевать, что вы прилагаете кучу усилий, чтобы спасти рощи красного дерева от бензопил. Насколько я могу судить, у них к нам скорее религиозные претензии. Считайте оборотней агрессивной, клыкастой сектой фанатиков - это будет

недалеко от истины. Иногда вы можете заручиться поддержкой какого-нибудь отщепенца или, наоборот, оказать услугу бродяге, которому спешно нужна хоть чья-нибудь помощь - но вы не член его стаи и никогда им не станете. Я не слишком вдавался в детали, поскольку следую первому правилу что есть мочи.

У оборотней есть святилища, и немало - как правило, глубоко в глуши. Держитесь подальше от этих мест. *Как можно* дальше. Если у вас есть знакомый Люпин, который зовёт вас в такое святилище, не соглашайтесь. Либо он идиот, либо это ловушка.

Не притворяйтесь верфольфом, чтобы попробовать с ними ужиться. Они прекрасно всё чуют. Понятия не имею, как именно, но обострённые чувства у них в крови: они могут сказать, что ты труп, просто почуяв в тебе какую-то хрень, которую называют червём. Плюс они говорят на собственном языке, которому никогда не учат других. И плюс собственная мифология. Если они начнут расспрашивать тебя о "великой деревянной обезьяне Шимму-хо-хо", ты почувствуешь себя полным кретином, что бы ни ответил.

Если контакта с группой вервольфов не избежать, постарайтесь свести его к минимуму. Можно попробовать слить им какую-нибудь информацию, но с этим не угадаешь: не факт, что они не прикончат тебя, как только ты договоришь. Если и разговора не избежать, то ни о чем не спрашивайте и во всём соглашайтесь. Не упоминайте хиппи, которых вы только что высосали до капли, и не вступайте в споры об экологических войнах. Если вам повезёт, после нескольких очень поверхностных тем вы решите "оставить друг друга в покое", хотя в придачу они наверняка захотят позаимствовать пару ваших земель - и никогда не предложат своих. Как видите, оборотни вообще не склонны к переговорам, и в нас они видят низшую форму жизни.

Если они не в духе, а вы вступили на их территорию, уходите немедленно. Оборотни не умеют летать - *мыумеем*, так что если они садятся на хвост, превращайтесь в летучую мышь и взмывайте в небо насколько сможете. Я

так и слышу, как кое-кто среди вас - особенно те ребята, которые носят рогатые скандинавские шлемы, - что-то выкрикивают про честь, территорию, доблесть... Ну-ну, ребята, делайте как хотите. Я затеплю за вас свечку в Ван Халле или как её там.

В схватке оборотень - это хренов ходячий ужас. Я видел их в действии только на видеозаписи – одной плёнке, украденной из архивов Чикаго. Я чуть не обделался. "Боевая форма" Люпинов - это такой восьми-девятифутовый гибрид человека и волка, вроде тех, какие изображают в фильмах, только ещё крупнее. Люпины *очень* сильны и чертовски быстры. А ещё они, кажется, могут в мгновение ока становиться невидимыми. Оружием они пользуются не хуже нашего - запись, которую я смотрел, начиналась со шквала плотнейшего огня, за которым последовала лобовая атака. К тому же, у них, по всей видимости, тоже есть Дисциплины. Я слышал, что стая оборотней порвала бы в клочья и Старца. Если брать факты, как раз в девяносто втором в Чикаго они разодрали на части Лодина, а уж он был далеко не слабак, и к тому же старейшина.

Если на вас напал кто-то из этих монстров, то победить его можно - но только если у вас есть немного времени и большая пушка. Если успеете зарядить её серебряными пулями - смейтесь сколько хотите, - у вас есть шанс. Если нет серебряных пуль, хватайте хоть что-нибудь из серебра. Ножи, вилки, заточенные ложки, бейсбольные биты или распятия. Что хотите. Они действительно ненавидят это дерьмо, и, похоже, им можно неплохо надрать им задницу.

Многие представители других кланов думают, что у Гангрел с вервольфами налажены какие-то особые отношения. Большинство из нас даже не думало их налаживать, но Тремер и Вентру об этом знать необязательно. Это можно использовать для получения преимущества в кое-каких ситуациях. Для начала, если вы знаете загородные маршруты, на которых не замечали особых проблем с вервольфами, можете обменять эту информацию на услуги или на кучу денег. Это работает и с маршрутами, от которых у вас самих трясутся поджилки: пара предостережений, сделанных вашим товарищам-каинитам, помогут заручиться поддержкой контактов,

которые дорогого стоят. Само собой, если вы покидаете город или ещё как-нибудь застрахованы от возможных проблем и при этом хотите как следует попрощаться со старым врагом, почему бы вам не подкинуть ему информацию о безопасном загородном маршруте, который вы про себя называете Хайвэем Вервольфов №1. Только удостоверьтесь, что он оттуда не выберется, и постарайтесь, чтобы никто не узнал, чья была идея там прогуляться. ("Да, я только что услышал о Джоне. Ужасный случай... я ему столько раз говорил, что за Шоссе 19 приглядывают вервольфы, но он же не слушал...")

В заключение: всё, что написано выше, истина до последней точки, однако это ещё не всё, что можно здесь рассказать. У вервольфов нет коллективного разума, и возможно - хотя и маловероятно, - что найдётся кто-нибудь среди них и кто-нибудь среди нас, кто сможет преодолеть расовые различия и положить начало великой дружбе. Нет, лично я даже не буду пытаться стать одним из этих двух, но, возможно, вам выпадет такой шанс. Удачи, что тут сказать.

Дисциплины

Анимализм

По сути, Анимализм воплощает одну из мощнейших сторон единения Гангрел с Внутренним Зверем. На ранних стадиях этой способности Гангрел взаимодействуют с самым буквальным из проявлений Зверя - животными и насекомыми. Набирая в силе, вампир привыкает работать и с метафизическим Зверем (хотя любой Гангрел, который услышит, что кто-то там называет Зверя "метафизическим", не преминёт завязать его внутренности морским узлом для наглядного примера) - природной сущностью, объединяющей царство животных, людей и вампиров.

Практическое применение Анимализма касается первым делом кормления. Безусловно, азарт погони может захватывать дух, а человеческая кровь - ласкать вкус, но возможность призвать себе четвероногий ужин, используя "Манок", просто незаменима для раненого или ослабленного вампира. Анимализм наделяет Гангрел

способностью привлекать не только зверей, но и гулей, нередко - для простоты кормления. Такое положение дел может несколько ошарашить людей, привыкших покупать хорошо упакованные пакеты с мясом в блестящих от чистоты супермаркетах, но для фермеров, егерей и вампиров по всему миру такой подход совершенно привычен. Животные могут быть сколь угодно милыми и пушистыми, но когда на дворе царит голод и выжить может лишь кто-то один, жажда крови стремительно прорывается сквозь любые моральные установки. При этом базовые возможности Анимализма можно использовать и в защитных целях. Как насчёт полчища тараканов, кишащих в убежище колдуна Тремер, насолившего сразу Гангрелу, Цимисху и Носферату - троим носителям Анимализма?

Одним из самых любимых эффектов Анимализма для Гангрел всегда оставалось "Слияние духа". Некоторые представители клана используют его просто для развлечения, наслаждаясь возможностью видеть, чувствовать и вкушать то, что могут почувствовать только животные. Сладкий ужас от безопасного созерцания восходящего солнца может подарить Гангрел глоток свободы - а может ввергнуть его в жесточайшую форму депрессии. Среди Гангрел не слишком принято беспокоиться из-за приобретения всевозможных звериных повадок, ставших побочным эффектом частого применения этой способности. А поскольку подобные отклонения среди Гангрел скорее норма, чем исключение, то в общении между собой они просто стараются не замечать подобного поведения, привыкая лишь изменять его при посторонних – если необходимо, то приручая соответствующих животных. Так, Гангрел, намерившийся провести череду расследований, приручает сороку в надежде приобрести её талант обращать внимание на любую мелочь, в то время как другой Гангрел, решив нанести визит Князю, проводит время с волками, прекрасно зная свойственное этим животным почтение к чужому авторитету.

Опциональная система Анимализма

Как следует из **Vampire: The Masquerade**,

Рассказчики могут вносить в Дисциплины определённые модификации. А поскольку они точно так же могут и не вносить их, то игрокам следует сразу предупредить их, если они найдут здесь эффект, который придётся им по душе. Обратите внимание, что все эти эффекты накладываются на уже имеющиеся уровни Анимализма, так что Рассказчики, не желающие, чтобы Сородичи обладали такими сильными Дисциплинами, имеют полное право их запретить.

Двуногие животные

Ряд Отступников и Независимых Гангрел, следующих Путям Просветления, утверждают, будто они нашли способ использовать Анимализм на людях. Так, некоторые из них заявляют, что им удавалось призвать бездомных в свои убежища, скрытые от посторонних глаз, а другие - что они говорили с людьми, находясь в форме животного, и притом совершенно членораздельно.

Сородичи испокон веков относились к смертным как к низшей форме жизни (а если точнее, то попросту как к скоту), так что подобные открытия сложно назвать удивительными. Рассказчикам стоит как следует обдумать, вносить ли такие возможности в свою хронику: безусловно, эта модификация как нельзя лучше отражает место вампира в пищевой цепочке, но вместе с тем это сила, которой могут злоупотреблять игроки. К тому же, возможность обращаться с людьми как с животными только из-за того, что им меньше повезло в этой жизни, сложно назвать этичной - хотя она может помочь в создании интересной истории. Если Рассказчик решил использовать эту модификацию, ему стоит значительно

увеличить сложность подобных действий.

Усмирение Зверя (Анимализм 3 ур.)

Зверь гораздо решительнее и сильнее в мистических обитателях Мира Тьмы, чем в простых смертных. Вампиры, Люпины, феи, ожившие мертвецы Востока и ещё более странные существа никогда не подвергнутся воздействию этой способности, но агрессивные проявления их звериной природы могут быть сглажены с её помощью. По решению Рассказчика, Гангрел, использующий эту способность, может попробовать утихомирить в любом сверхъестественном существе агрессивное состояние, подобное Безумию, применяя ту же систему, что используется и для успокоения смертных.

Слияние духа (Анимализм 4 ур.)

Даже в форме животного вампир может использовать разнообразные Дисциплины духовного и ментального характера, при условии, что он наберёт значительное число успехов по активации этой способности. По решению Рассказчика, игрок вместо этого может вложить набранные успехи в снижение требований к Силе Воли, трата которой требуется для преодоления последствий “Слияния духа”. Великодушный Рассказчик может и вовсе позволить распределять дополнительные успехи прямо по ходу действия, а оставшиеся успехи использовать для понижения требований к Силе Воли.

Призвание

Зверя (Анимализм 5 ур.)

Гангрел весьма и весьма близки к пониманию Зверя. Если Рассказчик решит использовать эту модификацию, то утрата Зверя из-за того, что жертва этой способности отдалилась от персонажа настолько, что он не видит её и не слышит, становится разве что временным неудобством, поскольку во всей природе едва ли найдётся место для этого “беглого” Зверя. Подобное утверждение не всегда верно - другие Гангрел, вампиры остальных кланов, владеющих Анимализмом, или (не ждали?) Люпины могут стать превосходным убежищем для такого Зверя. Поэтому мудрый Гангрел никогда не прибегнет к этой способности, если жертва предположительно столь же близка ко своей звериной природе, как и он сам.

Усмирение стада (Анимализм 6 ур.)

Действие этой способности сходно с эффектом "Усмирения Зверя" - с той разницей, что теперь Гангрел подчиняет своей воле не только животных, но и смертных, усмиряя их Зверя чудовищной силой своей животной природы. Всякое проявление сильных эмоций, страсти и даже простые попытки сохранить свою личность или желания подвергаются подавляющему воздействию этой способности, превращая её жертв в равнодушных, послушных слуг Гангрел на всё время действия силы. Её влияние можно распространить и на несколько целей сразу - лишь с тем условием, что они должны видеть или хотя бы слышать зов Гангрела. В исключительных обстоятельствах необходимость привлечь внимание жертв может вызвать определённые сложности, хотя монстр, владеющий такой силой, едва ли их вообще заметит.

Система: Игрок делает бросок Силы+Запугивания (сложность 7) - подчинить воле Гангрел самого Зверя можно только воздействием через страх. Это продолжительная проверка, требующая набрать в общем счёте число успехов, равное Воле жертвы (каждая отдельная цель подчиняется Гангрелу лишь тогда, когда достигнут её уровень Воли). Гангрел может подчинить общее число целей (животных и/или людей), равное двойному значению его Воли. Если толпа, стадо или стая слишком велики, чтобы вампир сумел подчинить их всех, первыми под его воздействие попадут жертвы с наименьшими значениями Силы Воли. Неудачный бросок означает, что Гангрел теряет набранные успехи и должен начать набирать их заново, хотя уже подчинённые жертвы остаются под его контролем. Провал в любом из бросков означает, что все подчинённые на этот момент жертвы впадают в бешенство и немедленно нападают на Гангрела, попытавшегося их подчинить, или на всё, что отделяет их от него.

Как только смертный попал под действие этой способности, он утрачивает возможность использовать и восстанавливать Силу Воли. Он неспособен больше вступать в ментальное или физическое сопротивление, даже чтобы защитить себя от нападения (впрочем, Рассказчик может позволить ему сделать проверку Воли, если от нападения зависит, будет ли смертный жить). Чтобы вырваться из-под контроля Гангрел, животное или смертный должны проверять свою Силу Воли (со сложностью 6) раз в день, пока не накопят число успехов, равное воле вампира. Сородичи не подвержены воздействию этой способности, но на гулей она оказывает полный эффект.

Система MET: Персонаж подвергается Социальному Состязанию против любого количества целей, до максимума в удвоенное значение его Силы Воли. Используйте правила взаимодействия с массовкой со стр. 196 книги **Laws of the Night**: считайте, что персонаж атакует множество целей в физической схватке. Как и в случае с "Усмирением Зверя", жертвы, которые потеряли возможность сопротивляться, не могут использовать Силу

Воли и получают черту Покорность x2 на весь остаток ночи.

Стадное бегство (Анимализм 7 ур.)

Глубокое и врождённое понимание животных инстинктов позволяет Гангрел вселить в своих жертв весьма специфическую форму страха - бездумную панику, способную подтолкнуть сотни живых существ к безоглядному бегству. Эта способность действует только на очень большие группы людей: в небольшом количестве стадный инстинкт будет слишком мал, чтобы смертные напрочь отвергнули всякий разумный план действий. К тому же, толпа или стадо должны быть уже взволнованы какой-нибудь из земных реалий, наподобие запаха крупного хищника, разгромного поражения местной футбольной команды на собственном поле или отсутствием модных игрушек в самый разгар сезона покупок. (Само собой, Гангрел сам может вызвать подобные ситуации - превратившись в крупного хищника, повлияв на исход футбольного матча или отправив фургон с игрушками по другой дороге, - хотя это вовсе не обязательно и даже не всегда разумно). Как только способность вступает в действие, её жертвы пускаются в безоглядное бегство, пока не оставят вампира далеко позади или просто не свалятся без сил.

Система: Для активации этой способности вампир должен собственными глазами видеть толпу, состоящую минимум из 50 взбудораженных смертных (Рассказчик может позволить использовать эту силу на меньших группах, если они уже чем-то напуганы). Игрок делает бросок Выносливости+Знания Животных со сложностью 7. Результатом становятся волны животного ужаса, расходящиеся во все стороны от вампира на 50 ярдов за каждый набранный успех. Любой смертный, который на этот момент уже чувствовал себя не в своей тарелке, немедленно бросается в панике к ближайшему выходу или укрытию, если только вампир не направил действие способности в определённом направлении. До тех пор, пока бегство не набрало силу, он может усилием воли назначить курс или даже конкретный путь, по которому будет бежать толпа.

Жертвы "Стадного бегства" не замечают многих потенциальных источников опасности и способны в страхе выбежать на дорогу или на линию огня - хотя это и не приводит к откровенно суицидальным действиям вроде прыжков со скалы или крыши высотного здания (но бывает, что паникующий смертный просто не замечает опасность вовремя или бросается ей навстречу из-за другой опасности: быть задавленным напирающей сзади толпой).

Поскольку разбушевавшийся Зверь подпитывает страх в сознании жертв на протяжении всей сцены (если только вампир не захочет остановить его раньше), то обезумевшая толпа способна физически или эмоционально увлечь за собой новых смертных, первоначально не находившихся под влиянием этой силы. К тем, кто покинул первоначальную область действия “Стадного бегства”, может вернуться рассудок, однако если в этот момент они находятся в узком месте (вроде долины или коридора), жертвы могут продолжить бегство просто из страха быть затоптанными толпой.

Важно отметить, что действие этой способности представляет для Гангрел значительную опасность даже и без провала броска: сила сотен Зверей даже в смертной оболочке может оказаться не по зубам одному вампиру. Чрезмерное давление этой способности на животных провоцирует у них приступ Безумия; люди же обладают опасной привычкой восставать против своих хозяев.

Система МЕТ: Сделайте Социальную Проверку против количества очков, равных самой высокой Воле, встречающейся в толпе. "Стадное бегство" затрагивает всех в пределах 50 ярдов от вас; за каждую дополнительную Социальную Способность, которую вы вкладываете в эффект этой силы, добавляется ещё 50 ярдов. Если значение Силы Воли жертвы меньше или равно половине ваших Социальных Способностей, они автоматически попадают под воздействие Дисциплины; если это значение равно хотя бы половине ваших Социальных Способностей, жертва может потратить пункт Силы Воли, чтобы пройти Социальную Проверку против общего числа ваших Социальных Способностей: победив, они вырываются из-под влияния "Стадного бегства".

Жертвы, Воля которых равна или превышает число ваших Социальных Способностей, могут пройти такую же Проверку без траты очков Силы Воли.

Кровавое бешенство (Анимализм 8 ур.)

“Кровавое бешенство” часто становится темой слухов и домыслов, спровоцированных почти полным отсутствием визуального эффекта этой способности. Доведя мастерство до подобного уровня, Гангрел может позволить Зверю выплеснуться в его кровь. Глоток такой крови приводит к мгновенному приступу Безумия – равным образом в смертных и каинитах. Диаблерист, поглотивший душу такого Гангрела, неизменно встречает жуткий конец в зубах уцелевшего Зверя, который попросту выедает его изнутри.

Система: Способность вступает в действие сразу по приобретении персонажем. Как только это произошло, эффект невозможно пресечь. Даже капля подобного витэ приводит к сильнейшему эмоциональному всплеску в душе того, кто почувствовал её вкус: неудача в проверке Самоконтроля со сложностью 7 провоцирует приступ Безумия. Этот эффект касается гулей, новообращённых и всех, кто атакует персонажа укусом, а также всякого каинита, решившего вкусить крови такого Гангрела. Этот уровень Анимализма нередко служит эквивалентом предупредительного выстрела для диаблеристов. Если напавший на персонажа вампир успешно прошёл проверку Самоконтроля, он может продолжить пить кровь по стандартным правилам, хотя сверхъестественная насыщенность крови подскажет ему, что с ней – *или в ней* - что-то явно не так. Если он провалил проверку Самоконтроля, то каждый раунд, в течение которого он продолжает пить эту кровь, требует пункта Силы Воли.

В том случае, если диаблерист преуспел, то сложность проверок Безумия для него возрастает на +2 на достаточно продолжительный срок, который определяет Рассказчик. Вдобавок, ему приходится регулярно делать оппозиционный бросок Силы Воли против значения Силы

Воли Гангрела на тот момент, когда он ещё не был диаблеризирован. Проигравший в таком состязании - диаблерист или Зверь поглощённого Гангрела - мгновенно теряет один пункт постоянной Воли, а состязание продолжается. Эти проверки делаются каждый месяц в течение года с момента совершения диаблери, и каждый год после этого. С потерей Воли диаблерист становится ближе к желаниям и повадкам животных (это должно быть отыграно, и Рассказчик в такой ситуации обладает правом требовать частых проверок на Самоконтроль). Если диаблерист потеряет последнее очко Воли, он превращается в абсолютно безумного, одичавшего монстра и переходит под управление Рассказчика. Если же первой кончается Воля Зверя, он засыпает, уступая место победителя своему противнику. Признаки совершённого диаблери не исчезают из ауры преступника, пока он не подчинит Зверя себе.

Потеря очков в Человечности или другом Пути Просветления неизменно приводит к соответствующим изменениям в поведении диаблериста, хотя они не являются непосредственным результатом действия "Кровавого бешенства".

В целом ряде преданий Гангрел рассказывается о диаблеризированных вампирах, которые были столь искусны в Анимализме, что смогли поглотить души своих убийц, забрав себе новое тело. Эта способность предназначалась вовсе не для подобных метаморфоз, но слухи по-прежнему ходят...

Система МЕТ: Всякий, кто попытается пить вашу кровь, должен сделать проверку Самоконтроля против четырёх очков, чтобы преодолеть приступ Безумия. Всякий, кто попытается диаблеризовать вас, должен потратить пункт Силы Воли за каждый раунд, в течение которого он продолжает эту попытку. Если он преуспел, то на все дальнейшие проверки Безумия диаблериста накладывается пенальти в одно очко. (Если его Самоконтроль падает до 1, он прекращает терять в нём очки и превращается в НПС). Также он должен пройти череду проверок на Силу Воли против влияния Зверя, который имеет значение Воли, равное Воле диаблеризированного персонажа.

Проигравший в каждой из этих проверок теряет пункт постоянной Воли до тех пор, пока кто-нибудь из них - Зверь или диаблерист - не потеряет над собой контроль. Диаблерист подвергается этим проверкам каждую неделю в течение года с момента совершения диаблери, затем каждый месяц на протяжении второго года, после чего проходит их каждый год.

Глаза деревьев (Анималистм 9 ур.)

Колоссальный эффект этой способности стал основой многих народных преданий о горных массивах и жутких лесах, из которых никто никогда не возвращался. По активации этой способности Гангрел полностью растворяется в землях своего домена, распространяя себя по всей его территории и физически, и духовно. В отличие от вампира, использующего "Слияние с землёй", такой Гангрел не может быть попросту выкопан. Все звери и насекомые в этой области служат глазами и ушами своего повелителя, осведомляя его о любых ночных происшествиях на его территории.

Система: Активация этой способности требует шести пунктов крови и позволяет Гангрелу оставаться в земле своего домена столько, сколько он пожелает. Границы области должны быть чётко определены, хотя это может быть и действительно крупная территория вроде леса, горы, долины или плато. Вампир видит и слышит всё, что происходит в её пределах, благодаря населяющим её животным и насекомым. Вдобавок, Гангрел может использовать ментальные Дисциплины, не требующие для активации физического или визуального контакта. Гангрела, находящегося под воздействием этой способности, невозможно повредить напрямую: впрочем, серьёзная деформация территории вроде пожаров, промышленных разработок, взрывов или химических загрязнений наносят вред и самому Гангрелу, заставляя его вырваться на поверхность.

Состояние области под влиянием Гангрела отражает душу вампира. С заходом солнца даже прекраснейший из лесов превращается в глазах смертных в пристанище ужаса.

Если на одну территорию претендуют сразу двое вампиров, место достаётся тому, у кого выше уровень Воли. Вследствие этого состязания владелец домена может вырваться из-под земли и в ужасе бежать прочь – или, наоборот, возжелать смерти вампира, нарушившего его границы.

Стойкость

Стойкость едва ли нуждается в длительном описании, хотя это вовсе не означает, что Гангрел уделяют мало внимания сверхъестественной прочности своего организма. Если вампир хоть раз убегал от лесного пожара, чувствовал неожиданное прикосновение лучей солнца, медленно поднимающегося над пустынными дюнами, или в последний момент вырывался из лап Люпина, оставляя в его когтях ошмётки собственной плоти, - он знает неоценимую пользу этой простой Дисциплины. Пикантности добавляет тот факт, что своей способностью противостоять даже солнцу и пламени Стойкость бросает вызов апокрифическому проклятию ангелов. Кое-кто болтает, будто такое использование Дисциплины - акт святотатства и осквернение души, но Гангрел - не те ребята, которые согласятся сгореть в лучах солнца, просто чтобы не действовать на нервы сказочному персонажу с горящим мечом.

Старейшины Гангрел развили ряд уникальных способностей на основе Стойкости. Их феномен в том, что они защищают не тело, а чувства, рассудок и дух вампира.

Щит чувств (Стойкость 6 ур.)

Гангрел, использующий эту способность, сверхъестественным образом укрепляет все свои чувства против любого опасного воздействия. Такого вампира нельзя ослепить ярким светом или внезапной вспышкой прожектора, невозможно оглушить звуком выстрела или взрыва, и даже его болевой порог существенно возрастает. На протяжении всего действия этой способности глаза,

уши, нос и открытые раны вампира сияют потусторонним светом.

Система: Вампир активирует эту способность на одну сцену, вложив в неё два пункта крови. Любые *естественные* источники, в обычных условиях причиняющие непоправимый вред органам чувств - вроде прожекторов, неожиданных вспышек или перцовых баллончиков, - не имеют воздействия, даже если чувства вампира мистически усилены способностями наподобие "Обострённых чувств". *Сверхъестественное* повреждение органов чувств или другие экстраординарные обстоятельства (например, пребывание в эпицентре мощнейшего взрыва) могут быть смягчены броском Стойкости, в результате которого каждый успех понижает эффект или долговечность таких повреждений или же устраняет их насовсем. Вдобавок, все штрафы от нанесённых Гангрелу ран понижаются на два: вампир не чувствует боли или каких бы то ни было неудобств до тех пор, пока не достигнет уровня "Покалечен", да и тогда получает пенальти только в 3 кости. По окончании сцены все штрафы накладываются по стандартным правилам.

Фосфоресцирующее сияние, просачивающееся изо всех ран и органов чувств вампира, практически невозможно скрыть, что налагает штраф в две кости на все броски социального взаимодействия со смертными, кроме запугивания.

Система МЕТ: Потратив два пункта крови, вы приобретаете абсолютный иммунитет ко всем повреждениям органов чувств на ближайший час: грохот выстрелов, прожектора и газовые баллончики больше на вас не действуют, даже если вы применяете "Обострённые чувства" или другие способности, повышающие уязвимость органов чувств. Штрафы от ран понижаются на два в течение всего действия "Щита чувств", но как только эффект пропадает, вы получаете весь полученный ранее урон. Вы можете объявить Проверку Стойкости против любого штрафа, наложенного особо массированным повреждением вроде мощного взрыва, в эпицентре которого вы оказались. Если вы преуспели, то штраф снижается на одно очко - этот эффект можно улучшить,

снижая штраф на дополнительное очко за каждую потраченную Физическую Способность.

Пока эта сила активна, из ран и органов чувств вампира исходит сияние. Вы получаете штраф в два очка на все Социальные Состязания со смертными в течение этого времени.

Непреклонный разум (Стойкость 7 ур.)

Достигнув этого уровня, Гангрел буквально пропитывает свою личность нечеловеческой выдержкой. Обладание “Непреклонным разумом” позволяет вампиру вычистить всевозможные страхи, привычки, фобии и отклонения, потихоньку накапливавшиеся в пыльных уголках его векового сознания. Кроме того, повышается и устойчивость Гангрел к ментальным воздействиям. Всё это вынуждает Гангрел в дальнейшем приобретать лишь физические - и только физические - черты животных.

Система: По достижении этой способности Гангрел обязан сделать проверку Воли со сложностью 7. За каждый успех вампир устраняет один из своих психозов или две звериные повадки по своему выбору (тем не менее, потерянные из-за них или даже *косвенно* из-за них Социальные Атрибуты не восстанавливаются). Эту проверку вампир совершает лишь один раз. Её эффект проявляется мгновенно.

Персонаж безвозмездно получает три дополнительных кости к проверкам на сопротивление магии и Дисциплинам, влияющим на сознание. Дисциплины, воздействующие на эмоции (такие как Присутствие), этого бонуса не получают.

Вдобавок, если вампир по какой-либо причине приобретает психоз уже после изучения этой силы, игрок может немедленно сделать бросок на Волю со сложностью 6. Если он набирает хотя бы три успеха, психоз сохраняется в течение всей этой ночи и следующего дня, бесследно исчезая с пробуждением вампира при

наступлении темноты. К этой проверке нельзя применять Силу Воли.

Система МЕТ: Как только вы получили эту способность, необходимо пройти продолжительную проверку Силы Воли против восьми очков. Каждый набранный успех позволяет вам избавиться от одного психоза или двух звериных повадок по вашему усмотрению (потерянные из-за них Социальные Способности не восстанавливаются).

Вы безвозмездно получаете три очка к проверкам сопротивления магии и Дисциплинам, влияющим на сознание (этот бонус не применяется к Присутствию и другим мистическим силам, влияющим на эмоции). Если вы получили новый психоз, пройдите Проверку Воли против семи очков (означенный выше бонус не применяется к этой проверке, поскольку он даёт *сопротивление* психозам, не помогая в их исцелении). Если проверка успешна, вложите в её эффект три Ментальные Способности. Психоз будет держаться в течение этой ночи и следующего дня, но бесследно исчезнет с закатом. К этой проверке нельзя применять Силу Воли.

Царь горы (Стойкость 8 ур.)

Самый грозный противник - не тот, кого сложно ранить, а тот, кого и коснуться – целое дело. Эта способность объединяет ряд бонусов "Персональной брони" с мощной противодействующей аурой, затрудняющей нападение на персонажа и позволяющей ему играючи отбивать удары любого числа противников.

Система: Эта способность стоит три пункта крови и длится в течение сцены. Если вампир нападает сам, то не получает никаких преимуществ – поэтому он, напротив, должен уйти в глухую защиту и уворачиваться от атак или блокировать их, используя полный запас костей против каждой атаки. Когда его атакуют при помощи какого-либо оружия, он добавляет бросок на Стойкость (со сложностью 6) к проверке Ловкости+Борьбы, чтобы отбить удар. Если бросок на Стойкость дал больше успехов, чем нападающий набрал при атаке, его оружие разлетается вдребезги при

контакте с вампиром (оружие, обладающее мистическими свойствами, по решению Рассказчика может и не сломаться). Если проверка блока успешна, вампир поглощает все повреждения от этой атаки; если нет, то он поглощает их по стандартным правилам, используя Стойкость.

В рукопашном бою атаки могут быть заблокированы тем же способом, но при этом успешная рукопашная атака наносит урон не только вампиру, но и нападающему. Если атака была заблокирована, нападающий всё равно получает урон. В обоих случаях повреждения поддаются обычному поглощению. В дополнение, защищающийся вампир не получает штрафа за бой со множеством оппонентов, даже если на него нападает целая армия.

Система МЕТ: Эта способность стоит трёх пунктов крови и длится в течение часа. Вы можете использовать полный запас защитных Способностей, вместо того чтобы разделять его. (В случае если вы нападает сами, этот бонус не применяется, и вы получаете все стандартные штрафы за несколько действий в пределах раунда).

Всякий, кто нападает на вас, обязан пройти две проверки. Сначала необходимо вступить в Физическое Состязание. Применяющий эту Дисциплину вампир должен стоять в защите - считается, что он ведёт равный счёт с оппонентом. Если нападающий проваливает состязание, то его оружие разлетается вдребезги (если только не обладает мистической силой или не заколдовано), а сам он получает урон, предназначавшийся вам. Если счёт состязания равен, оружие по-прежнему ломается, но самому нападающему удаётся избежать повреждений. И наконец, если он побеждает, то ему остаётся пройти Простую Проверку. Если она успешна, он может нанести урон вашему персонажу (вампиры, владеющие высокими уровнями Могущества, могут не проходить вторую проверку).

Превращение

Талант к Превращению растворён в крови Гангрел. Из всех Сородичей только им этот дар даётся столь же

естественно, как и необходимость пить кровь и скрываться от солнца. Суть Превращения – в воплощении первородного Зверя, хищнической натуры, живущей в каждом вампире, но только в Гангрел достигшей своих пределов.

Если бы справедливость хоть что-нибудь значила в нашем мире, вампиры всех кланов и по сей день рассыпались бы в благодарностях перед Гангрел за то, что они раскрыли в теле вампира такой колоссальный потенциал. В течение многих тысячелетий дары этой Дисциплины спасали от Окончательной Смерти бесчисленных каинитов по всему миру, предусмотрительно наделяя их острым зрением в тёмные ночи или спасая от грозных врагов и гиблых лучей дневного светила. В далёкие ночи Первого Города Гангрел делились секретами усмирения и подчинения Зверя со всяким, кто в них нуждался, не требуя ничего взамен. Каждый Сородич, желавший увидеть мир за пределами своего убежища, просто обязан был научиться вовремя погружаться в землю перед неумолимым рассветом.

Уже тогда Гангрел начали с меньшей охотой делиться знаниями. Представители других кланов старательно передавали некогда обретённые навыки своему потомству - а ведь за обучение Превращению Гангрел всегда предлагали что-нибудь ценное. Впрочем, со временем и сама Дисциплина утратила статус жизненно необходимой, поскольку средства передвижения, от прикрытых тентом фургонов до поездов и автомобилей, значительно снизили риск путешествий даже для самых слабых вампиров.

И всё же Гангрел старательно охраняют свои секреты, передавая клановое искусство лишь своему потомству и развивая собственные возможности на протяжении всей не-жизни. Они прекрасно знают, что Превращение - это не техника по благоустройству. Это искусство выживания. Ныне и присно.

Формы животных

Ни в чём другом сущность Гангрел не проявляется так наглядно, как в "Облике Зверя". Эта способность, как правило, позволяет вампиру принимать форму волка или

летучей мыши: фактически, представители других кланов, владеющие Превращением, могут использовать только две эти формы. Для Гангрел подобных ограничений просто не существует. Они принимают обличия львов, орлов, медведей, воронов и всевозможных других животных.

На самом деле, ограничения в трансформациях существуют и для самих Гангрел. Во-первых, вампир должен определить доступные ему формы сразу по изучении "Облика Зверя" - другие формы останутся для него недоступны. И, во-вторых, эти формы всегда должны отражать два главных инстинкта Внутреннего Зверя: *бежать или сражаться*.

"Боевая форма" Гангрел должна быть крупной и изначально приспособленной для борьбы и охоты. Почти всегда эти формы выбираются из представителей хищных животных, хотя они могут быть выбраны и из падальщиков - в любом случае, этот зверь должен питаться чужой плотью для поддержания жизни. Такие формы рекомендуется искать среди крупных и мускулистых животных, как правило - самых крупных из своего вида, хотя порой, как в случае с действительно крупными животными вроде гризли или акул (типичных для форм Мореплавателей), Гангрел склонны, наоборот, принимать формы менее крупных представителей этих семейств. Городские Гангрел в этом контексте являются значительным исключением. Они могут принимать формы животных, которые выглядят чахлыми и болезненными, вроде старых облезлых псов или крыс неестественного размера. Столь неприглядные формы служат им неплохим камуфляжем, который стоит даже того, чтобы сносить бесконечные шутки Шабаша типа блохастых ошейников, которые их заставляют носить.

В последнее время заметную популярность приобрели гигантские формы животных, которые никогда не достигают таких размеров в природе: огромные пауки, скорпионы, осы, крысы, гиены и прочие малоприятные существа. Это, впрочем, не вызвало особого возмущения у старейшин Гангрел: возможно, в далёком прошлом такие формы были вполне естественными и исчезли с лица Земли по не слишком понятным причинам. А вот среди молодых и активных представителей клана это произвело небольшой

социальный переворот, поскольку большинство Гангрел, использующих столь экзотические формы (чаще всего представленные разновидностями насекомых), имеют обыкновение обретать и весьма необычные формы мышления и поведения, мало напоминающие человеческие. Эти Гангрел вполне могут переметнуться в Шабаш, где они чрезвычайно быстро утрачивают свою Человечность и ставят свою способность работать единым ульем на службу секте.

Ходят слухи, что в прошлом Гангрел могли превращаться и в благородных травоядных животных вроде оленей и лошадей. Если такие Гангрел и существовали в действительности, то они не дожили до Последних Ночей, да и вряд ли хоть кто-нибудь из современных Гангрел захочет принимать форму добычи, а не охотника.

"Отступательная форма" Гангрел вовсе не обязательно должна обладать крыльями - это может быть всякое существо, приспособленное для стремительного бегства в случае малейшей опасности, и не важно, будет ли оно летать, прорывать под землёй тоннели или как следует перебирать четырьмя ногами. Хотя эта форма и не предназначена непосредственно для борьбы за выживание, Гангрел могут принимать только формы хищников или падальщиков, ведь природа Зверя - в поддержке собственного существования путём пожирания более слабых, даже если речь идёт о питании насекомыми.

Приспособленность к быстрому передвижению идеальна для отступления любого рода, даже если не говорить о разведке и незаметном слежении за другими. Облик летучей мыши всегда оставался излюбленной формой Гангрел, наряду с птицами вроде соколов, воронов и ворон. Агрессивные Гангрел могут принимать формы ястребов, орлов и даже стервятников, хотя такие крупные "отступательные" формы меньше подходят для бегства, чем формы меньших размеров.

Бескрылые "отступательные" формы делают ставку на скорость или способность просачиваться в небольшие пространства, а потому наиболее популярными среди них остаются змеи, домашние кошки, крысы и всевозможные

грызуны. Известен как минимум один североамериканский представитель Гангрел, избравший форму опоссума, которая, даже заметно проигрывая в борьбе с сообразительными противниками, оказалась просто незаменима в столкновениях с существами, меньшими по размеру. Как и в случае с "боевой" формой Гангрел, такие животные выбираются с оглядкой на их физические способности, хотя они редко бывают самыми крупными в своём виде, поскольку это противоречит предназначению "отступательной" формы.

Пригрей зверюшку!

Эта игра фантастически популярна среди Гангрел Шабаша - и Городских, и Сельских. Суть её заключается в том, что вампир принимает облик собаки, кошки или другого подходящего животного, и смотрит преданными глазами на редких ночных прохожих, пока какой-нибудь мягкосердечный любитель животных не возьмет его к себе домой. Обычно игра заканчивается перед самым рассветом в доме, заваленном окровавленными телами - мало кто среди Гангрел имеет достаточно терпения, чтобы продолжать шараду дольше одной ночи. Тем не менее, наибольший авторитет зарабатывают игроки, растягивающие представление на значительный период времени: повышается риск, что тебя решат вынести погреться на солнышко (*"Мамочка, почему Пушистик целыми днями дрыхнет в подвале?"*), а тщательно спланированная концовка может быть настоящим кровавым шедевром. Как не влюбиться в сцены домашнего насилия, спровоцированного таким животным, перестрелки с полицией или кровавую мясорубку на День Благодарения, когда за столом собирается сразу несколько поколений домочадцев! Стать настоящим членом семьи – идеал, к которому стремятся

все игроки. Проваливший игру вампир навсегда теряет авторитет в стае. Среди Гангрел Шабаша ходит байка об игроке-дворняжке, которого отвезли на кастрацию к ветеринару, пока он спал.

Модифицированный "Облик Зверя" (Превращение 4 ур.)

Эту модификацию "Облика Зверя" могут использовать исключительно представители клана Гангрел. При получении этой способности персонаж подбирает себе "боевую" и "отступательную" форму, ни одна из которых не может быть изменена в дальнейшем. В животной форме вампир сохраняет все свои навыки, воспоминания и черты характера, получая и доступ ко всем врождённым способностям зверя, облик которого он принял: это включает улучшенные Физические Атрибуты в "боевой" форме и всевозможные манёвры в "отступательной" форме. Каждый из этих обликов наделяет Гангрела обострёнными чувствами, что позволяет снизить на 2 сложность проверок Восприятия в определённых группах чувств: зрении, слухе или обонянии/вкусе (в двух разных формах могут быть и две разные группы чувств).

Система: Чтобы принять ту или иную форму, Гангрел должен потратить один пункт крови. Физическое преобразование занимает три хода, хотя вложение дополнительных пунктов крови может ускорить процесс на один пункт за раунд, до минимума в один ход. Гангрел находится в форме животного до рассвета, хотя по желанию может вернуть свой настоящий облик и раньше. Одежда и личные вещи небольшого размера трансформируются вместе с ним.

«Боевая» форма наделяет вампира пятью дополнительными очками в Физических Атрибутах, которые Гангрел делит по своему усмотрению. Эти очки должны быть распределены хотя бы между двумя

Атрибутами. Типичная форма волка дарует Гангрел +1 к Силе, +2 к Ловкости и +2 к Выносливости. Форма медведя может повысить Силу вампира на +3, а Выносливость на +2. Эти очки распределяются персонажем при выборе «боевой» формы с получением Дисциплины, без возможности изменить этот расклад в дальнейшем. Вдобавок, Гангрел наносит укусом аггравированный урон, равный собственной Силе; когти наносят аггравированные повреждения, равные Силе+1. (Если Рассказчик решит отразить реальное поведение животного в наступлении, он может модифицировать этот урон - укус аллигатора может наносить б*о*льшие повреждения, но эта форма не даст вампиру хоть сколько-нибудь значительного урона когтями). Во время бега скорость вампира в животной форме обычно удваивается, за исключением форм, которые предоставляют другой вид передвижений - наподобие плавания.

"Отступательная" форма Гангрел снижает Силу вампира на единицу, взамен наделяя его способностью летать со скоростью его бега (те Гангрел, чья "отступательная" форма не обладает способностью к полёту, взамен получают +2 к Ловкости). В дополнение, все атаки по Гангрелу в "отступательной" форме получают +2 к сложности из-за размера такого облика (Гангрел, принимающие формы крупных животных, могут поменять этот бонус на право сохранять полное значение Силы).

В форме животного вампир может пользоваться любой Дисциплиной, кроме *Серпентис, Изменчивости, Некромантии и Тауматургии*. Вампир теряет возможность использовать руки и членораздельную речь, однако способен разговаривать с животными, применив первый уровень *Анимализма* "Звериный шёпот". Все изменения в Атрибутах или Способностях, вызванные трансформацией в животную форму, остаются на усмотрение Рассказчика и могут быть им модифицированы.

Любопытно отметить, что звероподобные черты, приобретённые Гангрел в результате Безумия, не всегда соответствуют таковым в его животной форме. Большинство Гангрел похожи на жуткую помесь

множества самых разных животных, а не на какую-то определённую особь.

Довольно трудно бывает предугадать, какие именно формы получит Гангрел по достижении "Облика Зверя". В этом процессе важную роль играют три фактора: личность вампира, звериные формы его Сира и фауна, окружавшая вампира в момент Становления.

Самым важным из этих факторов считаются личность и убеждения Гангрел - нельзя забывать, что животная форма, которую принимает вампир в ходе этой способности, отражает характер его Внутреннего Зверя. Чаще всего Сородичи с ярко выраженными чертами характера принимают формы животных, которым приписываются эти черты: так, волк воплощает хитрость, лев - смелость, рептилии - хладнокровие, вороны - любопытство и т.д. Эти качества сильно зависят от образа зверя в местной культуре, и в разных культурах они могут трактоваться по-разному. Если, будучи ещё смертным, персонаж привязался к какому-либо животному (например, поклоняясь тотему или духу такого животного), он, как правило, получает именно эту форму по достижении "Облика Зверя".

Влияние Сира на облик его потомка порой становится темой споров в среде исследователей Гангрел. Вполне возможно, что Сир влияет на ожидания своего потомка: если Дитя ночь за ночью видит, как его Сир превращается в тигра, он может так горячо поверить, что эта форма передастся и ему самому, что подобные ожидания воплотятся в реальной жизни. На протяжении всей истории Дисциплины целые поколения Сиров, Грандсиров и их потомков принимали одни и те же животные формы. Зная могущество крови Гангрел, старейшины, интересующиеся такими вопросами, не исключают, что именно кровь может определять предрасположенность к форме.

Популярность волков и летучих мышей среди Гангрел может быть продиктована влиянием фауны - всевозможные разновидности волков и летучих мышей встречаются в самых разных уголках мира. Если вампир не имеет

выраженных черт характера, и его кровь не несёт в себе генетическую память старших поколений, Внутренний Зверь может выбрать для своего носителя форму, наиболее подходящую для выживания в местной среде: неоспоримыми преимуществами обладает любая форма, которая позволяет не только охотиться или прятаться, но и маскироваться. Довольно сомнительно, что вампир, выросший и Обращённый где-то среди Великих Равнин, научится превращаться в тигра или акулу. В этих местах и удобнее, и безопаснее было бы принимать формы волка и ястреба - это местные существа, приспособленные для здешней среды.

Система МЕТ: При получении этой силы выберите "боевую" и "отступательную" животную форму. Для их использования тратится один пункт крови. Процесс трансформации занимает три хода (два, если вы тратите дополнительный пункт крови, или один, если тратите всего три пункта). Эффект длится остаток ночи, хотя и может быть прерван по воле вампира.

Каждая форма даёт персонажу пять дополнительных Способностей - все они распределяются минимум по двум категориям, описанным на 80-83 стр. книги **Laws of the Night, Revised Edition**. Эти категории должны базироваться на Силе, Ловкости, Выносливости, Восприятии или Сообразительности. Для сравнения, форма волка даёт Способности Быстрота и Гибкость (обе базируются на Ловкости); Неутомимость (Выносливость); Внимательность (Восприятие) и Бдительность (Сообразительность). Для медведя типичными качествами будут Мускулистость, Свирепость, Мощь (Сила), Стойкость и Здоровье (Выносливость). Все качества определяются при получении Дисциплины. Впоследствии их изменить нельзя.

Укус в такой форме наносит два уровня аггравированных повреждений, удар когтями - только один уровень. В ряде случаев Рассказчик может модифицировать эти значения: так, аллигатор может наносить страшные раны укусом, но не иметь удара когтями. Скорость бега в звериной форме равна удвоенной скорости персонажа в обычной форме или же просто равняется его скорости в случае плавания или передвижения под землёй.

В отступательной форме вампир имеет максимум три Физические Способности и передвигается по воздуху со скоростью, равной скорости его бега. Быстроногие животные, не владеющие полётом, взамен наделяют вампира тремя дополнительными Способностями, связанными с инициативой или ускользанием от противника. Все атаки против Гангрела в этой форме проходят с пенальти в два очка, если только вампир не решит пожертвовать этим бонусом, чтобы снять ограничения с максимума Физических Способностей.

Эта форма также позволяет вам объявить Автоматический Побег, если ваш персонаж находится минимум в пяти шагах от противника. Исключение делается для ситуаций, когда противник имеет больше уровней в способностях, повышающих скорость.

Доктору Нетчёрчу.

Этой ночью сложнейший эксперимент, начатый мной два десятилетия назад, привёл к самым неутешительным результатам. В течение всех этих лет я пытался научными средствами изучить природу нашей родной Дисциплины, известной как "Превращение". Поначалу я ставил эксперименты на своём собственном потомстве в надежде выяснить, по какому принципу Гангрел получают доступ (возможно, вполне осознанный) к той или иной форме животного. На начальной стадии эти эксперименты давали вполне удовлетворительные результаты. Я выяснил, что в какой-то степени можно влиять на палитру форм, доступную Гангрел – а это вполне допускает возможность делать подобный выбор с той или иной степенью сознательности.

К новому эксперименту, законченному этой ночью, я приступил в попытке больше узнать об особенностях использования Дисциплины членами других кланов. Если конкретнее, я

пытался понять, почему другие вампиры де-факто не могут принимать формы иных животных, кроме летучей мыши и волка. Для этих целей я собственными руками взрастил человеческого младенца в полностью контролируемой среде, где она (я назвал её Анна) с первых минут своей жизни до переходного возраста никогда не видела волка или летучей мыши и даже не слышала о существовании этих животных.

(Увы, пришлось свести к минимуму её познания в биологии и литературе, хотя мне кажется, я развил в ней отличные математические способности - впрочем, я отклоняюсь от темы).

По достижении четырнадцатилетнего возраста субъект был переведён в вампирическое состояние представителем клана Тореадор с соблюдением всех необходимых условий (что, должен заметить, далось мне совсем не даром). Затем я лично обучил молодого вампира навыкам Превращения - как и раньше, воздерживаясь от всякого упоминания волков и летучих мышей. Анна знала лишь то, что, достигнув определённого контроля над собственным телом, она сможет принять облик животного.

Этой ночью в лабораторных условиях Анна приняла форму волка. В такие моменты мне кажется, что любые мои попытки объяснить состояние и способности нашего вида с научной точки зрения обречены на провал. Я не в силах даже предположить, каким свойством должна обладать кровь вампира, чтобы получить доступ к формам, которыми с такой лёгкостью овладевают Гангрел. Я могу лишь утешать себя мыслью, что исход одного эксперимента ещё ничего не решает.

Я достану ещё одного младенца и начну эксперимент с самого начала. Если за эти 14 лет я не найду в себе сил продолжать научные исследования, то, возможно, займусь мистическими отклонениями в крови вампиров 14-го и 15-го поколений.

Чтобы закончить формальности с этим экспериментом, мне ещё нужно сделать кое-какие заметки о своих ассистентах. Анна во мне ужасно разочарована, и пока я не знаю, чем именно. Сир девочки, Тореадор, бросил её, как только выяснил, что она не сможет превращаться в какое-нибудь экзотическое животное. Боюсь, из меня не выйдет учёного - я чувствую, что привязался к своему подопытному.

Искренне ваш,
Алан Т. Вудсток

Власть над формой (Превращение 6 ур.)

С повышением мастерства в изменении плоти Гангрел приобретают способность использовать силу собственной крови, чтобы заставить других трансформированных существ вернуться в первоначальный облик. Для активации этой способности Гангрел должен нанести небольшое количество своей крови на плоть жертвы – независимо от того, оказывает ли она сопротивление. (Один острослов из числа Гангрел как-то назвал использование этой способности на "Форме крови" Цимисхов выбрасыванием крови на ветер).

Система: Первым делом, кровь Гангрел должна попасть на плоть жертвы. Если жертва сама атакует Гангрела природным или коротким оружием вроде ножа, это требование считается выполненным. В обратном случае Гангрел должен самостоятельно забрызгать жертву хотя

бы одним пунктом своего витэ - что возможно при проведении успешной атаки или при неожиданном окроплении кровью ничего не подозревающей жертвы. Кровь можно приготовить заранее, но она не должна свернуться, иначе сила не будет работать. Чтобы способность начала своё действие, Гангрел должен потратить ещё один пункт крови и сделать проверку на Восприятие+Выживание со сложностью 7. Если проверка даёт хотя бы два успеха, жертва немедленно возвращается в первоначальный облик.

Эффект сохраняется на протяжении сцены, если только жертва не успевает очистить своё тело от крови Гангрел до её окончания. (Количество времени, необходимого для очищения тела от крови, Рассказчик определяет в зависимости от количества крови и от того, каким способом жертва пытается её счистить. Даже если поблизости есть водоём, ей потребуется как минимум один раунд, чтобы смыть кровь с его помощью). Если жертва глотнула крови такого Гангрел, то выхода у неё нет - эффект продержится до конца сцены. После этого, если жертва решает восстановить свою форму, она должна выполнить все необходимые условия и заплатить полную стоимость своей способности к изменению.

"Власть над формой" воздействует на первые шесть уровней Дисциплин *Превращение, Тауматургия, Серпентис, Изменчивость* и *Власть над тенью*. Что ещё важнее, эта способность влияет и на врождённые оборотнические способности Люпинов и других перевёртышей.

Система MET: Заплатите стоимость этой способности в пунктах крови по правилам, описанным выше. Победа в Физическом Состязании позволяет вам окропить жертву кровью в борьбе; вы также можете сделать это тайком, победив в Ментальном Состязании и тем самым обрызгав собственным витэ ничего не подозревающую жертву. Вложите в способность ещё один пункт крови. Пройдите Социальное Состязание. Если вы победили, жертва немедленно возвращается в человеческий облик на один час, если только ей не удастся очистить себя от крови до его окончания.

Форма стаи (Превращение 7 ур.)

Прибегнув к этой способности, Гангрел попросту рассыпается стаей мелких существ наподобие крыс, скорпионов или ворон. Стая полностью подчиняется воле Гангрела, и вампир без особых усилий может управлять как действиями одного существа, так и всей стаей в целом. Он может сформировать своё тело вновь из любой части стаи, но с каждым животным, которое оторвалось от единого целого, он теряет часть своей крови.

Система: Гангрел может рассредоточить тело на стаю мелких существ, число которых равно количеству его пунктов крови: каждый член стаи наполнен одним пунктом крови. Гангрел может сформировать меньшее количество существ, по возможности равномерно распределив пункты крови между каждым из них. Существа могут действовать в унисон или по отдельности (в этом случае они будут следовать элементарным приказам - например, *"разбежаться и спрятаться"*). В один конкретный момент Гангрел может управлять действиями лишь одного конкретного существа. Например, он может подслушивать тайные переговоры в обличье одной крысы, в то время как остальные выполняют приказ разбежаться прочь от посторонних глаз.

Действие этой способности прекращается с восходом солнца, если только Гангрел не пожелает вернуть человеческий облик раньше – в этом случае все животные в стае немедленно собираются в тело Гангрела вместе с пунктами крови, которые их наполняли. Если по окончании обратной трансформации у вампира остаётся всего один или два пункта крови, он должен немедленно сделать проверку Безумия: Гангрел, который вынужден трансформироваться из одной-единственной вороны, несущей всего один пункт крови, ставит себя в крайне незавидное положение. Существа, не вернувшиеся в тело Гангрела, могут быть найдены и поглощены за остаток ночи. Все остальные, кто не вернулся в тело хозяина до рассвета, немедленно распадаются в горстки пропитанного кровью пепла, даже если и не попали под солнечные лучи. Если вампир не успел вернуть своё тело до восхода солнца, он должен немедленно это сделать, даже если ему

придётся трансформироваться из единственного существа - хотя он может выбрать, из какого именно.

Находясь в форме стаи, вампир может пользоваться *Ясновидением, Затемнением, Стойкостью, Могуществом и Стремительностью*. Дисциплины, требующие использования крови, могут забирать эту кровь у отдельных членов стаи. Если запас крови, вложенный в существо, достигает нуля, то оно рассыпается пеплом в ту же минуту.

Способность активируется за один раунд, вне зависимости от размера существ, в которых преобразуется Гангрел.

Система МЕТ: Вампир превращается в стаю мелких существ, распределяя между каждым из них по одному пункту крови, или в несколько более крупных существ, по возможности равномерно распределяя кровь между ними. В остальном способность работает по описанным выше правилам. Изобразить эффект этой силы в игре может быть чрезвычайно сложно. Прежде чем допускать "Форму стаи" в игру, Рассказчику следует придумать, каким образом один игрок будет изображать сразу целую стаю крыс.

Мифическая форма (Превращение 8 ур.)

Используя эту способность, Гангрел преобразуется в существо из местных преданий - вместе со всеми способностями, которые ему приписываются. Чаще всего этот образ черпается из культуры, в которой вырос сам Гангрел: так, древние каниты скифских племён, как правило, принимают форму грифона; египетские вампиры могут преображаться в сфинксов; выходцы из индейских народов могут перевоплощаться в птиц-громовержцев. Вдобавок к гигантским размерам и жуткому облику этих чудовищ, Гангрел приобретают и уникальные свойства, связываемые с их образом: например, Сородич-грифон обретает способность летать и сшибать всё на своём пути сокрушительным ударом когтистой лапы.

Система: Чтобы начать трансформацию, игрок тратит три пункта крови. Преображение требует трёх ходов (этот процесс невозможно ускорить путём вложения дополнительных пунктов крови, однако Гангрел может действовать безо всяких штрафов, трансформируясь на ходу). Эффект длится остаток ночи или до тех пор, пока Гангрел не пожелает вернуться в обычную форму. Заметьте, что Гангрел, происходящие из культур, не имеющих собственной мифологии (наподобие современных американских народов), не могут приобретать эту форму.

Мифическое существо и его физические способности определяются сразу по достижении персонажем этого уровня Дисциплины. Сделанный выбор нельзя изменить в дальнейшем. Форма предоставляет вампиру 9 дополнительных пунктов, которые должны быть распределены по всем трём Физическим Атрибутам, к каждому из которых необходимо добавить хотя бы одно очко. Персонаж добавляет к Здоровью два уровня "Царапин" и два уровня "Боли". Восприятие персонажа приобретает феноменальную остроту в виде бесплатных эффектов "Обострённых чувств" (Ясновидение) и "Глаз Зверя" (Превращение) вместе с накладываемыми ими недостатками. В этой форме персонаж не утрачивает дара речи, хотя его голос значительно изменяется, отражая природу мифического чудовища. Наконец, персонаж излучает мощнейшую ауру, действующую подобно "Благоговению" Дисциплины *Присутствие*. В случае агрессивных действий со стороны вампира эффект "Благоговения" отменяется по стандартным правилам.

Уникальные свойства мифической формы должны согласовываться с Рассказчиком, поскольку они не только могут, но и должны быть феноменально мощными и действительно ужасающими. Рекомендуется, чтобы форма мифического существа наделяла вампира одним улучшением в передвижении, одной защитной способностью, несколькими видами ближнего боя и одной уникальной силой, включая атаки на расстоянии.

Улучшения в передвижении наделяют вампира способностями к полёту, плаванию, молниеносной скорости бега или передвижениям под землёй.

Защитные улучшения предоставляют от 3 до 5 пунктов брони, хотя вместо этого существо может приобрести абсолютную неуязвимость к определённому виду урона - за исключением пламени, солнечного света и Истинной Веры.

Атаки в ближнем бою наносят аггравированный урон, равный, по меньшей мере, Силе+2. Получение дополнительных видов атак - зубами, когтями или чем-либо ещё - не должны наделять вампира дополнительными действиями: персонаж по-прежнему должен распределять запас костей между несколькими задачами или использовать *Стремительность*.

Атаки на расстоянии наносят три уровня аггравированных повреждений за каждый пункт крови, потраченный персонажем. Дальность таких атак равна удвоенному значению Выносливости вампира; их область действия имеет диаметр, равный полному значению Выносливости. На атаку игрок бросает кости Ловкости+Атлетики со сложностью 6. Дополнительные успехи к урону не прибавляются.

Другие уникальные способности вроде гипнотизирующего эффекта загадок сфинкса или целебных качеств единорога подробно определяются вместе с Рассказчиком в каждом отдельном случае.

Пример мифической формы: Дракон

+3 Силы, +2 Ловкости, +4 Выносливости. Полёт со скоростью бега в обычной форме. Три пункта брони против аггравированного урона. Атаки когтями и пастью с уроном Сила+2. Огненное дыхание по описанным выше правилам дальнобойной атаки.

Система MET: Используйте три пункта крови для активации этой способности. Трансформация занимает три хода. Этот процесс невозможно ускорить путём вложения

дополнительных пунктов крови, но персонаж может действовать в ходе преображения, не получая пенальти.

Определите форму мифического существа, которую будет принимать персонаж. Вы можете выбрать только одну. Трансформация предоставляет вам девять Способностей, каждая из которых должна быть вложена в одну из категорий, описанных на 80 стр. книги **Laws of the Night, Revised Edition**: первые три Способности добавляются к категориям Силы, Ловкости и Выносливости. Остальные шесть могут быть распределены между этими тремя категориями; между дополнительными Физическими Способностями; между Способностями, основанными на Манипуляции, Внешности, Восприятии или Сообразительности. К Здоровью автоматически добавляются два дополнительных уровня "Царапин" и два - "Боли". Ваш персонаж получает эффекты "Обострённых чувств", "Глаз Зверя" и "Благоговения" и приобретает запас в три уровня аггравированного урона, которые распределяются между естественными атаками мифической формы.

Это может быть пасть, наносящая все три уровня аггравированного урона, или, например, хвост, который наносит два уровня повреждений, и рог, наносящий ещё один. Персонаж может делать одну дальнюю атаку за раунд, вступая в Физическое Состязание, чтобы нанести два уровня аггравированного урона за каждый потраченный пункт крови. Эта атака имеет дальность, равную общему числу ваших Физических Способностей в футах. Её область действия измеряется в диапазоне 1 фут за каждые две Физические Способности персонажа (с округлением вниз).

Остальные эффекты описаны выше.

Эта способность наделяет игрока фантастической силой – возможно, буквально. Рассказчику рекомендуется дважды подумать, прежде чем допускать в игру персонажей-драконов, птиц-громовержцев и циклопических монстров-волков.

Пример мифической формы: Дракон

Мускулистость, Мощь (Способности, базированные на Силе), Изящество, Быстрота (Ловкость), Непоколебимость, Здоровье (Выносливость), Доминирование (Манипуляция), Бдительность, Коварство (Сообразительность). Полёт со скоростью передвижения в обычной форме. Три пункта брони, использующиеся против аггравированных повреждений. Атаки когтями и пастью, каждая по 1 уровню аггравированного урона. Огненное дыхание по вышеописанным правилам дальнобойной атаки.

Комбинированные Дисциплины

Старейшины Гангрел, прожившие не одно столетие и наделённые рядом неоспоримых талантов, дали начало способностям, проявляющимся при комбинировании нескольких Дисциплин. Гангрел передают эти знания из поколения в поколение, не имея ни объяснения, ни даже представления, каким образом могут работать эти способности - точно так же, как многие водители не могут точно сказать, как своими руками построить автомобиль. Безусловно, самые эффективные приёмы старейшины держат в секрете: даже поборники равноправия, встречающиеся среди влиятельных Гангрел, боятся, что одной ночью потомство возжаждет крови своих отцов.

Иммунитет к животным (Анимализм 2 ур. +Стойкость 4 ур.)

Даже среди молодых представителей клана встречаются те, кто сумел защитить себя от когтей и укусов обычных животных – что, впрочем, сложно назвать неожиданным, если принять во внимание ценность подобной защиты. Кое-кто из вампиров даже считает, что это может спасти и от нападений Люпинов в форме волков - но желающих выйти в открытое поле и доказать справедливость таких утверждений пока не нашлось.

Система: Потратив два пункта крови, игрок выбирает конкретную разновидность животных: волк, лев, бизон и др. На всём протяжении сцены Гангрел получает бонус к броскам поглощения урона, полученного от выбранного типа животных. Бонус равен Анимализму+Стойкости (эти кости добавляются сверх обычных бросков на Выносливость+Стойкость - то есть, по сути, Стойкость удваивается).

Поглощение укусов или когтей Люпина в теории допустимо, однако Рассказчик должен не забывать, что даже в форме волков эти существа - *не вполне* животные.

Приобретение этой силы стоит 18 очков опыта.

Система МЕТ: Персонаж тратит два пункта крови и выбирает одну разновидность животного: волк, олень, медведь и т.д. При поглощении урона, полученного от этих животных, Стойкость удваивает свой эффект. Способность длится ближайший час, по истечении которого весь урон, нанесённый вампиру, сохраняется.

Фантомная неуязвимость (Стойкость 2 ур. +Затемнение 3 ур.)

Хотя Городские Гангрел и вычеркнули Стойкость из перечня клановых Дисциплин, представленная ниже способность приобрела среди них исключительную популярность. Под действием этой силы Гангрел не проявляет даже малейших признаков дискомфорта при тяжелейших ранениях. Сколь бы болезненной ни была нанесённая рана, он без труда поддерживает иллюзорную неуязвимость: такой эффект может произвести впечатление на любого из окружающих, не исключая и оппонентов. Сообразительный каинит может попросту сделать вид, что ему наплевать на пули или другие ранения - правда, использование этой способности в ходе любого из ритуалов Шабаша может закончиться наказанием или даже чем-нибудь похуже со стороны членов стаи – если, конечно, священник сообразит, что к чему.

Система: Для активации этой способности игрок должен потратить один пункт крови. В течение сцены вампир сохраняет облик, который он имел на момент активации Дисциплины: любые ранения или шрамы, уже присутствовавшие на его теле, не исчезают, однако любой дальнейший урон и его последствия, вроде треска костей или кровотечения, в его внешности не проявляются, пока действует эта способность. Если вампир достигает уровня "Покалечен" или оказывается поражён колом в сердце, эффект немедленно пресекается.

В дополнение к иллюзорной неуязвимости вампир получает снижение сложности -2 к проверкам Обмана, касающимся его физических способностей.

Приобретение этой силы стоит 15 очков опыта.

Система MET: Потратив один пункт крови, вы пресекаете видимые эффекты любых ранений в течение часа, будь то обыкновенные повреждения, хромота от страшнейших атак по ногам или бьющие во все стороны струи крови. Вампиры, владеющие Ясновидением, могут

проигнорировать эту иллюзию, проведя состязание Ясновидения против Затемнения (подробности см. на стр. 137 книги **Laws of the Night, Revised Edition**). Всякий, кто стал свидетелем феноменально мощной атаки, не возымевшей эффекта на персонажа, может вступить в Ментальное Состязание, чтобы преодолеть иллюзию. При использовании этой силы вы получаете бонус в два очка к Социальным Проверкам, основанным на физических действиях.

Постижение форм (Ясновидение 4 ур.+Превращение 4 ур.)

Гангрел, достигшие настоящего мастерства в искусстве преодоления иллюзий и изменения собственной плоти, приобретают чувствительность к навыкам окружающих трансформировать своё тело. При помощи этой силы Гангрел может увидеть подробную информацию о субъекте, вглядываясь в его ауру. Он способен увидеть звериные формы Гангрел или других вампиров, использующих *Превращение*; различает все формы Люпинов и других оборотней, видит истинные обличья подмёнышей и любые формы, доступные каинитам благодаря Дисциплинам *Серпентис, Изменчивость* или *Власть над Тенью*. Опытные Сородичи могут даже увидеть столь эфемерные вещи, как склонность субъекта к определённой форме или его давно потерянное обличье. Кое-кто заявляет, что с помощью этой способности можно даже увидеть, какую форму приобретёт Дитя Гангрел по достижении "Облика Зверя", или тотемных животных, которым поклоняются смертные, что возможно определить по их ауре.

Система: Игрок делает проверку Восприятия+Оккультизма со сложностью 7, получая за каждый успех информацию о звериных формах субъекта и наиболее сильных формах, которые он обретает благодаря *Превращению* или другим Дисциплинам (и даже врождённым способностям). Три успеха предоставляют ему возможность видеть все формы, доступные персонажу (игрок получает сведения об излюбленной форме Цимисха,

но всевозможные мелочи вроде того, что он прошлой ночью дурачился, увеличив свой нос, как Пиноккио, не заслуживают упоминания). Набрав пять успехов, вампир сумеет увидеть потенциально доступные персонажу формы или, если Рассказчик сочтёт это вероятным, эмоции, связанные с изменениями в его облике.

Существа, обладающие Затемнением, могут блокировать эту способность, обязав игрока пойти стандартную в таких случаях проверку Ясновидения против Затемнения. Узнать "лица", которыми пользуется субъект благодаря "Маске тысячи лиц", невозможно, поскольку такая способность действует на сознание окружающих, не меняя форму носителя.

Приобретение этой силы стоит 24 очка опыта.

Система МЕТ: Пройдите Ментальное Состязание. В случае успеха вы можете видеть звериные формы вампира, даруемые Превращением, или самые сильные его формы, если используются какие-либо другие Дисциплины. Вы можете потратить Ментальную Способность, чтобы увидеть все формы, которые обычно принимает субъект, независимо от Дисциплины. Потратив ещё одну Ментальную Способность, вы сможете распознать даже формы, потенциально доступные субъекту, или эмоции, связанные с конкретным обликом. "Маска тысячи лиц" не считается изменением формы и не подвержена этой силе.

Слияние с животным (Анимализм 3 ур.+Превращение 6 ур.)

Гангрел, приблизившийся к пониманию Зверя и многообразия его воплощений, может скрывать свою сущность в животных, населяющих Землю, а не в самой земле. Пользуясь этой способностью, Гангрел не получает контроля над телом или сознанием зверя, хотя животное будет изо всех сил стараться исполнить простейшие пожелания или приказы вампира. Это предоставляет вампиру широкие возможности для путешествий, поскольку тело животного защищает его от солнца.

Возможности для маскировки и вовсе практически безграничны: как и в случае со "Слиянием с землёй", сама сущность вампира мистически растворяется - но при этом сущность животного заключает душу вампира в плотную оболочку, что делает обнаружение Гангрела практически невозможной задачей, с трудом разрешающейся лишь использованием тауматургических ритуалов и другой магии.

Иногда Гангрел используют эту способность и в более агрессивных целях, превращая тело животного в смертельную ловушку. Далеко не один браконьер был разорван на части рассвирепевшим монстром, буквально выросшим из его драгоценной пушнины.

Природа вампира оказывает значительное влияние на носителя, в которого он погрузился. Такое животное начинает избегать яркого света везде, где это возможно, одновременно приобретая решительность и агрессивность вампира (хотя это не приводит к припадкам Безумия в традиционном понимании этого термина). Если Гангрел не покидает тело животного на протяжении десятилетий, оно становится местной легендой и часто даже приобретает мистические черты: поколения смертных в определённой местности могут хранить истории о чудовищной пуме с глазами, горящими потусторонним светом, или о буйволе со стальными рогами.

Система: Вампир должен выбрать животное, подходящее для "слияния" - предполагается, что оно будет как минимум одинакового размера с самой маленькой из его звериных форм. Игрок тратит три пункта крови и делает бросок на Харизму+Знание Животных со сложностью 6. Слияние происходит мгновенно. Число успехов определяет, насколько плотный контакт Гангрел установил со своим носителем. Трёх успехов достаточно для того, чтобы животное подчинилось любому его приказу (в пределах возможностей самого животного). Один или два успеха могут привести к тому, что животное будет двигаться не туда, куда приказал вампир, или только отчасти в указанном направлении, или попросту потеряется. В целом, вампир может приказать животному двигаться в определённое место, остаться в пределах

конкретной области или найти кого-нибудь по приметам, доступным разуму животного.

Кроме того, вампир должен определить условие, при котором животное пробуждает его ото сна - например, "ровно через неделю", "в случае нападения" или "когда добёремся до нужной области", хотя последнее может привести к большим неприятностям, если Гангрел не смог наладить с животным-носителем плотной духовной связи. В случае повреждения носитель использует уровни Стойкости своего хозяина. Если это не помогло, и носитель умирает насильственной смертью, Гангрел немедленно покидает его тело. Пока животное носит в себе вампира, оно не стареет, однако его реальный возраст берёт своё в кратчайшие сроки после того, как Гангрел его покинул. Сам Гангрел не разделяет урона, полученного животным, за исключением пламени - которому, впрочем, можно сопротивляться при помощи Стойкости.

Каждый раз с наступлением темноты Гангрел теряет один пункт крови, как и обычно. Вампир, впавший в торпор из-за нехватки крови, остаётся в теле носителя до своего пробуждения или до гибели животного.

Приобретение этой силы стоит 30 очков опыта.

Система МЕТ: Персонаж тратит три пункта крови и вступает в Физическое Состязание. В случае успеха он погружается в тело животного, которое должно быть не меньше самого маленького из его звериных обличий. Животное ведёт себя так, как оно привыкло, если только вы не пытаетесь взять его под контроль. Трата одной Ментальной Способности позволяет давать животному общие указания, трата двух - приказывать ему что-то конкретное. Как описано выше, вы обязательно должны указать условия, при которых животное пробуждает вашего персонажа.

---

[1] — Guide to the Sabbat [Наверх]

[2] — **Easy Rider** (1969) – один из самых известных фильмов о байкерах; **The LostBoys** (1987) – юмористический триллер, в котором фигурировала банда вампиров-байкеров. [Наверх]

[3] — От «автаркия» - экономическая и политическая независимость. [Наверх]

[4] — В оригинале **Mariners** [Наверх]

[5] — ***Auspex*** [Наверх]

[6] — В оригинале *Lure of Flames* и *Movement of the Mind* ; *Elemental Mastery, Green Path, Neptune's Might, Spirit Manipulation* и *Weather Control* [Наверх]

[7] — В учении мормонов нефиты и ламаниты - соответственно народ праведников и проклятое племя темнокожих людей, впоследствии уничтоживших всех нефитов. [Наверх]

[8] — Тибетский молитвенный барабан. [Наверх]

[9] — Разновидность вампиров в индийской мифологии. [Наверх]

[10] — По Юнгу, женская составляющая мужской личности. [Наверх]

[11] — Соответственно, мужская составляющая женской личности. [Наверх]

[12] — **Mind’ s Eye Theatre** - система для проведения живых игр по World of Darkness. На момент перевода многие термины, встречающиеся ниже по тексту, практически не встречаются в русскоязычной среде и общепринятого перевода попросту не имеют. Понятия Simple Test, Static Physical Challenge, Physical Challenge и Mental Challenge ниже условно переведены как Простая Проверка, Физическая Проверка, Физическое Состязание и Ментальное Состязание. Traits в зависимости от контекста переведены как Способности, пункты или очки по аналогии с настольной системой. Более точные формы наверняка со временем появятся в других переводах. [Наверх]

[13] — Американская организация по защите природы [Наверх]

Глава 3: Звери среди людей

Я утратил бессмертную часть своей сущности,
И осталась только звериная.

Отелло, акт II, сцена III.

Дикие территории Мира Тьмы служат пристанищем не одной сотне Гангрел. Здесь приведён лишь примерный список их типажей[1]. При желании игрок может выбрать любого из десяти нижеописанных персонажей или использовать их как основу для создания новых героев. Хотя игроки и Рассказчики могут свободно менять их характеристики, данные персонажи вполне самостоятельны и готовы к использованию в игре. Их вариации в **MET** предназначены для игроков, желающих использовать эти шаблоны в рассказах живого действия по правилам книги **Laws of the Night**, **Revised Edition**.

Бесстрашный первопроходец

Реплика: “Пока вы не побываете там, где бываю я, вам не узнать, что такое*настоящий страх*”.

Биография: Когда вам было двенадцать, родители взяли вас на экскурсию в Национальную галерею искусств посмотреть на сокровища Тутанхамона. Рассказы о способах мумифицирования во всех тошнотворных подробностях произвели на ваш неокрепший разум огромное впечатление – и при этом вас не покидало чувство, которое – вы могли бы в этом поклясться – переполняло и Говарда Картера в тот день, когда он открыл гробницу. Это чувство так вас и не оставило. Пока ваши сверстники пялились в книжки о подростковой любви и спортивных героях, на полу вашей спальни росли стопки книг по египтологии и другим загадкам древнего мира. Ничего в своей жизни вы не желали так страстно, как обнаружить что-нибудь грандиозное, совершить открытие,

которое прольёт свет на культуру забытой цивилизации и навсегда внесёт ваше имя на страницы энциклопедий.

Благодаря семейному бюджету вам не пришлось идти в колледж. Вы получили работу в магазине экстремального спорта и закупили всю необходимую экипировку со скидкой, которая полагалась вам как сотруднику. Когда всё снаряжение оказалось при вас, вы собрали вещи и купили билет на автобус, идущий на юг. Два месяца изнурительных странствий привели вас в леса Гватемалы, где вы немедленно принялись за работу. И когда вашим глазам открылись руины святилища майя, покрытые зарослями плюща, вы уже знали, что это стоит укусов мошкары, лихорадки и недоедания. Следовало бы понять и другое - *что это местопроклято*. Всевозможные книги о путешествиях, которые вы прочитали за свою жизнь, подтверждали, что самые большие открытия никому не даются даром. Как только вы переступили порог святилища, эхо ваших шагов разнеслось по руинам чудовищной какофонией. И что-то пошевелилось во тьме...

Вы пришли в себя под ночным небом, усыпанным звёздами. На вас не оставили ни одежды, ни драгоценного снаряжения. Вокруг не было ни души. Этой ночью вы в первый раз утолили чудовищный голод кровью лесных животных. Проводя дневное время в наспех сооруженных убежищах, ночью вы продолжали отчаянно прорываться через лес, пока в конечном итоге не отыскали обратную дорогу в святилище. Прошло ещё несколько месяцев, прежде чем вы сумели найти общий язык с Обратившей вас женщиной, поскольку её родное наречие вышло из употребления уже много столетий назад. И только когда вы смогли рассказать ей обо всём, что происходит в современном мире, она разрешила вам пойти своей дорогой. О большем вы и мечтать не могли: оказывается, в мире можно открыть куда более удивительные вещи, чем те, что вы некогда рисовали в своём воображении. И к тому же, теперь вы оказались куда более приспособлены к делу всей вашей жизни.

Концепция: Настоящее удовольствие вы получаете от экспедиций, в которых принимаете личное участие, хотя изучение ваших способностей (и их границ) может в какой-

то степени удовлетворить вас – но только на время. По возвращении домой вы надеетесь обнаружить достаточно местных вампиров, которые заинтересуются таинственными местами и реликвиями, которые вы намерены отыскать. Вы абсолютно уверены, что Дракула - единственный вампир, которому удалось попасть в энциклопедии до вас.

Отыгрыш: Вы без устали и сомнений рвётесь вперёд – с мелочами и частностями разберутся другие. Вы не привыкли путешествовать вместе с другими вампирами: там, где вы проводите время, и без того сложно доставать кровь - но по возвращении вам бывает приятно рассказать кому-нибудь об увиденном.

Имущество: Спортивный внедорожник, который практически никогда не выезжает на городские улицы, альпинистские кошки, нейлоновая верёвка, рюкзак и набор для выживания, сигнальный пистолет.

Исполнитель кантри

Реплика: “Иногда нужно просто выразить то, что у тебя на сердце. Даже если это сердце больше не бьётся”.

Биография: Порой вы шутите, что играете в стиле кантри потому, что вся ваша жизнь похожа на песню кантри. Вас вырастила мать-одиночка, работавшая водителем восемнадцатиколёсного тягача, так что вы повидали жизнь североамериканской глубинки, глядя на неё сквозь стекло пассажирского окна. Когда вам исполнилось восемь, местные власти обеспокоились вашим образованием и настояли на том, чтобы вы пошли в школу. Всё это время вы жили у бабушки и дедушки, что, увы, не имело ничего общего с журчащими речушками, работой в огороде и домашними заданиями в свете керосинки. Как следует пошатавшись между пивными и пережив несколько запоминающихся любовных провалов, вы поняли, что у вас на руках достаточно материала для работы.

Эта история получила весьма неожиданное развитие около трёх лет назад. Один нервный, взъерошенный тип с

землёй под ногтями заказал вам "Walking After Midnight" Пэтси Клайн. Вы до сих пор не знаете, стал ли в ту ночь ваш музыкальный талант спасением или проклятьем - но, так или иначе, пока вы пели, парень как будто начал расслабляться, а когда он покидал бар, то выглядел вполне довольным. А потом он вернулся – чтобы забрать вашу кровь и передать вам свою. С тех пор вы его не видели.

Учитывая все обстоятельства, вы неплохо разобрались с последствиями. Вы по-прежнему гастролируете – как ни крути, это единственная жизнь, которую вы знаете. Свой фургончик вы обезопасили от проникновения солнечного света. Фэны и групи[2] - вполне подходящая пища, хотя любые несчастные случаи сокращают число поклонников и привлекают к вашей персоне ненужное внимание. Ваши навыки в управлении толпой только улучшились, хотя иногда вы искренне удивляетесь - а почему вы вообще поёте для своего ужина?

Концепт: Ваша страсть к путешествиям только усилилась со времён Становления, но вместе с тем вы начали задаваться вопросом, не упустили ли вы чего-нибудь в своей жизни, продолжая заниматься одним и тем же. За наплевательским отношением к любым тяготам посмертной жизни - жизни в бесконечной дороге – вы прячете глубочайший страх перед тем, кем вы стали и на что можете оказаться способны.

Отыгрыш: Перед аудиторией вы всегда принимаете доброжелательный вид, но при этом не прекращаете наблюдать за эмоциями окружающих – и, само собой, вы всегда помните, где находится чёрный ход. Вы чувствуете малейшие изменения в настроении публики, как собака чувствует запахи, пропитывающие ветер. Вас тревожит непрекращающееся отчуждение от обычных людей, хотя вы никогда и не считали себя "обычным". Но если это отчуждение лишит вас музыкальных талантов, что ещё вам останется делать?

Имущество: Потасканная гитара "Collings C-10 Deluxe", помятая и наполовину выкуренная пачка сигарет, помятая шляпа "Стетсон", побитый фургон "Чеви карго".

Хакер

Реплика: “Если вы только не пользуетесь 1096-битовой кодировкой на безопасном SQL сервере, можете сразу сбросить свои сбережения мне на аккаунт. Я всё равно взломаю всё, до чего доберусь”.

Биография: Ваш длинный язык всегда приводил к неприятностям. Когда ваше имя в первый раз появилось на хакерской доске объявлений, вы на радостях принялись болтать каждому встречному, будто уже давно на “ты” с членами LoD[3]. Довольно сложно было потом объяснить родителям, почему им срочно нужно поменять номер домашнего телефона. Несколько лет спустя федералы нанесли вам визит на том простом основании, что вы раструбили по всему Юзнету, будто можете взломать сеть Министерства Финансов. Но, как это ни забавно, именно длинный язык в значительной мере способствовал развитию ваших хакерских навыков: ведь в результате вы научились хорошенько заметать следы после своей болтовни, большей частью - успешно.

А потом случилось так, что вы просто не на того напоролись. Тусовка в местном кафе привыкла к вашим историям и уже научилась принимать их с изрядной долей скептицизма. Но незнакомец, сидевший той ночью у стойки, вас не знал. И когда вы сболтнули ему, что могли бы написать программу, которая позволяла бы силой мысли управлять окружением рабочего стола или манипулировать электричеством в бытовой технике, он начал слушать вас очень внимательно.

Незнакомец проследил за вами до самого дома, стащил с кровати и вынудил проглотить несколько капель крови. Последний год обучения в школе вы завершали уже в качестве гуля. Вашему хозяину не понадобилось много времени, чтобы выяснить, что вся ваша болтовня о компьютерах была бесполезным дерьмом. Он как следует объяснил вашей заднице, что не стоит так поступать, хотя в целом, похоже, он находил вашу браваду чертовски забавной. К тому же, хотя вы и не могли запрограммировать всего, что наобещали ему в кафе, всё же вы знали достаточно много, чтобы оказаться полезным

слугой. После того как вы окончили колледж (конечно, с компьютерным уклоном), он превратил вас в вампира.

Обряд Становления вы едва пережили. Ваш Сир бросил вас в середине национального парка, не оставив даже мобильника. Когда неделю спустя вы выбрались из лесов, стряхивая с себя грязь и пытаясь оправиться после беличьей крови, он отвёл вас в ещё большее захолустье, чтобы представить своим друзьям. Ваш длинный язык до сих пор служит источником ваших бед, но вы добились настоящего мастерства в искусстве заметания следов и, как правило, выбираетесь сухим из воды.

Концепт: Вы идеально подходите на роль "омеги" - низшей ступени в строжайшей иерархии каинитов. Вы обладаете навыками в работе, о которой многие представители вашего клана ещё даже не догадываются - что делает вас практически незаменимым. Вы уже знаете, как примените свои способности. Когда до остальных обитателей ночи дойдёт, что произошло, вы уже подомнёте их под себя.

Отыгрыш: Вам тяжело отказаться от любой возможности приукрасить свои достижения или как следует подшутить над значимостью других. А поскольку вы то и дело ожидаете, что кто-нибудь придёт надрать вам задницу, вы всегда имеете пути отступления, которыми пользуетесь с удивительной ловкостью. Благодаря вашей репутации никто не видит в вас потенциальной угрозы - по крайней мере, среди других Гангрел.

Имущество: Арендованный за ваш счёт:) ноутбук "Гейтвей", арендованная за ваш счёт:) Тауэр Гейтвей, грязная одежда, старенький "Сатурн-купе".

Натуралист

Реплика: “Никто не знает животных по-настоящему. Поверьте, я этому научился на горьком опыте. Вы можете *понимать* их, но знать их не может никто”.

Биография: Для многих людей научная деятельность неразрывно связана с бездушными экспериментами в

стерильных лабораториях, полных пробирок и нержавеющей стали. Для вас наука – явление вездесущее, хотя лучшая её разновидность – та, что требует проводить больше времени на природе. В университете вы только и делали, что наблюдали за кроликами и крысами, носящимися по клеткам. В конце концов вы выяснили, как получить грант на исследование и опубликовать свою работу, а получив этот грант, немедленно собрались и отправились изучать волков дальнего севера.

Результаты ваших исследований были просто ошеломляющими. До вас ещё никто не проводил такого обширного изучения лесных волков: эта работа сказала новое слово в науке. С помощью литературного негра вы опубликовали историю своей годовой жизни с волками (хотя позже морщились, глядя на неудачную адаптацию этой истории для воскресного воспитательного кино), и хотя ваша популярность упала довольно быстро - вы никогда не отличались телегеничностью и харизмой, - масс-культура в достаточной степени приковала к вашему имени внимание общественности, чтобы ваши дальнейшие проекты вызвали определённый интерес. Вам было нетрудно добиться финансирования ещё одной годовой экспедиции в лесную глушь.

Однако в этот раз всё пошло наперекосяк. Стая волков, за которой вы наблюдали, с первого дня повела себя крайне непредсказуемо. Она ускользала от вас с поразительной хитростью, которую вы никогда не встречали среди животных. Когда в одну из ночей волкам удалось отыскать контейнеры с киноплёнкой и разбросать набранный вами материал под губительными лучами солнца, вы поняли, что здесь в самом деле что-то не так. Всё требовало, чтобы вы немедленно упаковали вещи и вернулись домой, но любопытство заставило вас остаться.

Следующей ночью один из волков перегрыз вам горло. Лучи восходящего солнца вырвали вас из оцепенения, и вы успели зарыться глубоко в снег, накрывшись остатками палатки. С наступлением темноты вы выбрались наружу и задрали чернохвостого оленя для своего первого ужина. После этого волки вернулись и обступили вас. Женщина, ставшая вашим Сиром, приняла человеческий облик и

объяснила, чем вы теперь стали и что от вас ожидают. В какой-то мере новое существование напоминало обучение в университете, за тем исключением, что ваш научный руководитель - кровососущий монстр.

Концепт: Всю жизньвы надеялись избежать скучной академической иерархии и работать с живой природой. Теперь же вы оказались частью куда более жёсткой иерархии, и ответственность за оказанную вам поддержку здесь куда выше. В своих исследованиях вы обязаны делать скидку на политику своей новой родни – иногда цели, возможно, всё же оправдывают средства.

Отыгрыш: Вам неудобно находиться среди людей, которые не интересуются вашей профессией, а люди, которые интересуются ей, вызывают у вас подозрения. Если общения не избежать, вы стараетесь говорить поменьше, внимательно приглядываясь к собеседникам и даже собственным компаньонам.

Имущество: Цифровая видеокамера, многочисленные записные книжки с исследовательскими заметками, полевая куртка, заплечная сумка.

Техник буровой установки

Реплика: “Поплаваем?”

Биография: В реестре срочных вакансий работа на нефтяную компанию представлялась чем-то уникальным и экзотическим. Погружение в солёные глубины океана в поисках чёрного золота – точь-в-точь приключения современного пирата с высокотехнологичным судном! Вы заполнили анкету, прошли несколько физических и уйму психологических тестов и подписали контракт.

Только когда вы попали на буровую установку, стало понятно, каким лживым дерьмом были обещания ваших нанимателей, а что ещё хуже – вы обнаружили, что контракт связывает вас по рукам и ногам. Вам редко где доводилось видеть худшие условия проживания и труда, а никакого рома и прочих вкусностей не было и в помине. Вы надолго застряли на этом куске железа, дрейфующем в

Мексиканском заливе, а тоненькая полоска суши на горизонте показывалась только в самый солнечный день.

Вы выросли в Алабаме и всегда любили тёплые, дружелюбные воды залива, но работа на буровой установке заметно подпортила эти отношения. Даже циклон, который вам здесь довелось пережить, был далеко не самой ужасной частью вашей работы. Куда хуже были звуки и вонь, исходящие из экспериментальных установок. И внезапные исчезновения среди ваших коллег. День, когда вы вышли из общественной столовой и наткнулись на своего соседа по комнате с напрочь свёрнутой шеей, стал последней каплей. Ночью вы прыгнули с палубы в воды залива и направились к берегу.

До берега вы не доплыли. Когда установка осталась во многих милях у вас за плечами, ваши конечности начало сводить, вода хлынула в лёгкие, и вы начали тонуть. В этот момент вас схватило какое-то существо с миногообразной пастью, которой оно присосалось к вашему туловищу. Остатки воздуха вы выпустили в бесполезном крике. Вода наполнилась вашей кровью и кровью чудовища. Рядом кружили акулы, но ни одна не пыталась напасть. Тем временем ваш организм начал стремительно изменяться…

Той же ночью вы вернулись на буровую установку. В течение дня вы скрывались под её массивной конструкцией, а следующей ночью на установке пропали дежурный и кок. Администрация обновила реестр срочных вакансий.

Создание, спасшее вас от смерти, оказалось вполне недурным союзником – хотя для начала вам пришлось свыкнуться с его ихтиоидными чертами. Какое-то время вы провели вместе, плавая по заливу. Однако вскоре у него появились другие дела, требующие пристального внимания - впрочем, как и у вас.

Концепт: Вы всё принимаете на свой счёт. Нефтяная компания забрала у вас самое лучшее, включая жизнь. *Тогда* вы были никем, но сейчас вы – что-то гораздо большее. Месть стоит на вершине ваших приоритетов, и вы готовы принять любой вызов, который вам бросят.

Отыгрыш: Вами уже достаточно помыкали, и больше вы не намерены выполнять чьи-то приказы. Вы видите себя в роли подводного охотника, установившего прочные сети и не попадающегося на чужие удочки. Вы привыкли скрывать свои истинные мотивы даже от союзников: ведь ничто не должно испортить сладости вашей вендетты.

Имущество: Пропуск на буровую установку, намокший комбинезон, увесистый гаечный ключ, комок размокшей валюты.

Эко-террорист

Реплика: **“**Я – живое доказательство того, что иногда Мать-Природа может быть остервенелой сукой**”**.

Биография: Колледж раскрыл вам глаза. Всё это время вы вели легкомысленную жизнь в доме ваших родителей, поддерживая беспощадное потребительство и накапливая свой кармический долг перед природой завалами мусора, растущими на бесконечных свалках. Вы никогда не задумывались, что делает с экологией ваше общество, завязнувшее в газировке, попкорне и дешёвой обувке из стран третьего мира.

Но *она* всё изменила. Вы встретили её на первом году обучения, когда она расклеивала плакаты МЛБГ - Молодёжной Лиги Борцов за Гайю. Она была самой красивой девушкой из всех, что вы видели. Вы начали встречаться. У вас появилась подружка, и вы присоединились к движению. Жаль, что не она сделала вас тем, кем вы стали теперь. Она порвала с вами, когда вы «зашли слишком далеко» - она утверждала, будто вы дурно влияете на её ауру. Между тем вы перешли к радикальным мерам: шиповали рощи красных деревьев[4], врывались в лаборатории и освобождали подопытных животных, приводили в негодность китобойные судна. Когда вы узнали, что местный химзавод (само собой, принадлежащий международной корпорации) выбрасывает в реку отходы, вы бесстрашно возглавили ночную атаку на это предприятие, чтобы вывести его из строя. Вы могли бы попасть в заголовки утренней прессы и отправиться за

решётку, но получилось так, что ваша атака пришлась на самый разгар незримой войны.

В зловещем сиянии химических отходов вы наткнулись на человекоподобных монстров, ведущих бой с тяжеловооружённой охраной завода. Ваши соратники бросились врассыпную; кого-то из них задело шальными пулями. Словно очутившись в фильме про Годзиллу, вы атаковали вместе с этими монстрами, но к охране всё прибывали и прибывали новые силы. Пока они поливали огнём чудовищ, вы машинально ворвались на завод, установили самодельную бомбу и со всех ног бросились прочь.

Ещё не отгремело эхо взрыва, когда чудовища отловили вас - с поздравлениями. Только при этом они были чертовски голодны. Какое-то время они обсуждали, насколько вы им подходите, но в конце концов пришли к выводу, что они выпьют всю вашу кровь до последней капли, а взамен превратят в одного из них в награду за отвагу, проявленную на поле боя. Ваш Сир, чешуйчатый монстр с выпирающими клыками, настоял на том, чтобы вас на несколько месяцев отправили в глушь, хотя как раз это вас не слишком пугало: наверняка после всего, что вы тут натворили, вас будет искать полиция.

За время, прошедшее с тех событий, вы успели выяснить, что ваша стая атаковала завод не из-за угрозы химического загрязнения, а из-за того, что он принадлежал одному зажравшемуся Вентру. Хотя ваши новые друзья и не разделяют вашего интереса к защите природы, их внимание можно с лёгкостью завоевать обещанием хорошего погрома. Вы уже слышали про Патриархов и приближающуюся Геенну и теперь знаете, кто ваш враг: глобальное потепление. Ведь в тающих ледниках Арктики наверняка покоится не один древний монстр...

Концепт: Война, которую вы ведёте со времён обучения в колледже, не изменилась - изменилось лишь поле боя. Спасая Сородичей, вы спасаете и весь мир, включая простых людей. Как только вы найдёте способ держать своих союзников под контролем, ваше движение

превратится в силу, которая заставит Гринпис позеленеть от зависти.

Отыгрыш: Вы не заставляете людей выполнять свои приказы, а лишь подводите их к тому, чтобы они сами захотели последовать за вами. Вы хорошо понимаете, что на пути к достижению цели придётся сделать немало уступок, но вы всегда помните о необходимости защищать природу.

Имущество: Лыжная шапка, лыжная куртка, рюкзак, набитый ружейными патронами и гвоздями для шипования, перцовый баллончик.

Промышленный лоббист

Реплика: “Уверен, мы сможем заключить сделку, которая будет выгодна нам обоим”.

Биография: Вы выросли в трелёвочном[5] городе, окружённом лесопилками, складами, плотницкими мастерскими и бумажными фабриками. Запах свежераспиленного дерева до сих пор пробуждает в вас старые воспоминания. Запах пачулей и дешевого фимиама тоже пробуждает воспоминания, но совсем не добрые: они напоминают вам о группах хиппи, которые приходили в ваш маленький городок защитить деревья и прекратить транспортировку деревьев, что оставляло десятки ваших соседей и родственников без работы. Истории о вашем тяжёлом детстве помогли вам в работе на КОИВР, Коалицию по Ответственному Использованию Возобновляемых Ресурсов: далеко не один конгрессмен с трудом сдерживал скупую слезу, слушая ваши рассказы о Рождестве, проведённом без подарков или без ёлки из-за бастующих либералов с немытыми головами. Когда отклонялся очередной протест против трелёвки, а для вырубки открывались новые леса, вы чувствовали гордость за то, что вы приняли в этом участие.

Родители вами гордились – но были и те, кто не видел никаких причин для гордости. Как-то ночью неизвестный ворвался в ваши апартаменты в Вашингтоне, крепко связал вас и затащил в свой фургон, проворчав что-то об уроке,

который он вам преподаст. Следующей ночью, в самом сердце начисто вырубленного леса, полного свежих пней, он высосал вашу кровь и наполнил вам горло своей. Утолив "жажду мести", он оставил вас оцепенело смотреть в ночное небо. Место, в которое он затащил вас, было печальным примером небрежного обращения с природой, но вы понятия не имели, почему именно вы несёте вину за чрезмерную вырубку леса вашей компанией. Вы так и не поняли этого до сих пор. День за днём вы скрывались от солнца под тяжёлыми штабелями брёвен, пока не добрались до дороги, где смогли на попутке вернуться к цивилизации. В следующий понедельник вы вышли на работу, отказавшись от обеденных перерывов в пользу ужинов и вечерних корпоративов. Вашингтон – замечательный город для живого мертвеца, у которого полно денег и власти.

Позже кое-кто сообщил вам, что вы член некого “Шабаша” и зачислены в "стаю". Пока что ваше сотрудничество с сектой ограничивалось предоставлением займов и убежищ нуждающимся шабашитам. Вы пристально следите за тем, кто кому должен, и в вашей записной книжке содержатся многочисленные заметки о долгах, возвращения которых вы можете потребовать, когда вам будет удобно.

Концепт: Вы очень заинтересованы в дикой природе: в том, как её можно использовать на благо человечества и на ваше благо. Иногда вам бывает не слишком приятно, что приходится защищать недобросовестные предприятия, но нельзя перейти реку, не замочив ног.

Отыгрыш: Вас до глубины души оскорбляет, когда кто-то подвергает сомнению вашу искренность. Вы всем сердцем желаете блага своему коллективу, независимо от того, будет ли этот коллектив сворой вампиров, лесодобывающей компанией или группой политиков, ждущих переизбрания.

Имущество: “Линкольн Континенталь”, план деловых встреч, PCS-телефон, кредитные карты.

Викинг наших дней

Реплика: “Крови кровавому богу, парень! Крови кровавому богу!”

Биография: Ваша жизнь была лучше не пожелаешь! Когда ваши родители переехали в Калифорнию, они решили воспитывать вас по принципу естественного взросления[6] и другим примитивным методикам, так что вы могли делать всё что душе угодно. Школьным учителям не слишком хотелось задевать ваше самолюбие, так что вы легко добрались до десятого класса, после чего решили бросить это занятие и сёрфить дни напролёт. Вы были молоды, загорелы и светловолосы, и этого с головой хватило, чтобы чувствовать себя абсолютно счастливым.

А потом вы встретили женщину своей мечты. В ту ночь вы с родителями отправились на шабаш, организованный для представителей самых разных религий. Вашим маме и папе всегда нравилось, как вы пляшете в круге, хотя они прекрасно знали, что с язычеством вас ничего не связывает. *Она* выделялась среди толпы виккианцев, друидов и унитарианцев - высокая, гордая, словно фигура, высеченная на носу корабля. Вы присоединились к группе мужчин и женщин, столпившихся вокруг неё и с жадностью внимающих речам о доблести, чести и отваге, украшенным её экзотическим акцентом. "Язычество" ваших родителей всегда казалось каким-то пустым и бескровным - а она говорила, что её религия просто пропитана кровью. Когда ночь уже подходила к концу, и толпа рассеялась, вам удалось переговорить с ней с глазу на глаз. Она так и не поняла, что такое "сёрфить", но когда вы сказали, что оседлали морские волны, её глаза загорелись нескрываемым блеском. Той ночью, когда вы наконец оставили её наедине, вам казалось, что вы настоящий везунчик. Но вы просто понятия не имели, во что влезли. Ведь вы считали, что трое её дружков в рогатых шлемах просто дурачатся, но после того как они отловили вас и жестоко избили, вы несколько дней не могли даже пошевельнуться.

А теперь вы, вроде как, стали вампиром - и что важнее, *она* учит вас думать о себе как о викинге. Правда, она немного разочаровалась, когда узнала, что на самом деле у вас нет корабля, но пообещала, что когда она

соберёт команду, у вас будет своя ладья. А пока вам придётся остаться на суше - без сёрфинга, поскольку волны стихают с закатом солнца. Впрочем, теперь вы заняты тренировками с топором и щитом и берёте уроки норвежского. И вам кажется, что Монтерей - отличное место для возрождённого викинга.

Концепт: В жизни всё складывалось по-вашему, а теперь вы ещё и получили возможность биться в величайшем сражении Конца Времён вместе с прекраснейшей женщиной из всех, что вы когда-либо видели. Что может быть лучше?

Отыгрыш: Не бывает слишком высоких волн и не бывает слишком опасных врагов. Вы посвятили себя своей новой роли, пируя, бравируя и сражаясь с огромным энтузиазмом. Вы знаете, что вы не самый смышлёный парень, но это нестрашно. Ваша жизнь вообще не требует долгих раздумий.

Имущество: Два автоматических пистолета, колья из сплавной древесины, тёмные очки, сёрферская одежда в стиле “ультра-казуал”.

Монстр из захолустья

Реплика: “Слушай, придурок, если не будешь дёргаться, станет не так больно**”**.

Биография: Мама всегда говорила, что вы были немного вспыльчивы. В этом нет вашей вины. Вы пытались угомониться - никто, черт побери, не имеет права говорить, что вы не пытались - но куда уж там. Вы пошли в школу, получили работу, словом, ввязались в то же дерьмо, в которое влипли и все остальные. Но вы продолжали устраивать перепалки. Дрались где попало. Врезали боссу. Подрались с грёбаным тв-механиком. Даже с проповедником. Хотя последним и не гордились.

Дрались-то вы нерегулярно. В каких-то случаях просто тяпнули лишнего, а в каких-то даже и не вы провоцировали драку - если какой-то придурок исписал вашу машину маркером, то он сам напросился. Ну и всё в таком духе.

Кончилось сотрясением мозга в стрип-баре на пятидесятом шоссе. Само собой, вы не могли поднять руку на женщин, которые были, пожалуй, единственной отдушиной в вашей работе. Зато как следует врезали нескольким дальнобойщикам. Недурно.

Забавно, что вы иногда не замечаете очевидных вещей. В стрип-баре вы ввязывались в драку за дракой. В последней не слишком легко отделались - содрали много кожи. Ничего, отрастёт, особенно теперь. Тот парень не слишком-то вас порадовал своими новостями. Сделал вас грёбаным вампиром. Втянул вас в какую-то политическую хрень, заставил работать на вампирского царька, или как там этого засранца, а сам удрал выть на луну хрен знает куда. Хотя работа на этого царька, может, и ничего. Вы-то знаете, что если кто-нибудь попробует принудить вас к работе из-под палки, вы запихаете ему эту палку куда следует.

Концепт: Вместо того чтобы вас уничтожить, Князь решил сохранить вам не-жизнь взамен на определённые обязанности. Он превратил вас в Бича[7], и теперь вы очищаете ряды Сородичей от слабокровных. В определённом смысле, это вам на руку: вы избавите город от перенаселения, а Князь перестанет слишком уж беспокоиться из-за какого-то там безрадостного пророчества. В результате угроза Окончательной Смерти обойдёт вас стороной - похоже, что именно Князья имеют право решать подобные вопросы.

Отыгрыш: Вы трус, хотя и задира - во многом из-за своего положения, которое позволяет вам издеваться над теми, кто слабее вас. Всякий, кто хоть немного сильнее, вызывает в вас жгучую неприязнь. Всякий, кто достаточно могущественен, чтобы вас прикончить, вызывает в вас зависть пополам с уважением. Кое с кем вы ещё можете ладить - вроде участников этой хреновины, которую называют котерией, - но в большинстве окружающих вы видите лишь доступных жертв для издевательств и избиений - а в некоторых случаях и для убийств. Вас сделали ручным Господом Богом, черт их дери!

Имущество: Ботинки с лезвиями на пятках, часы, подаренные отцом, карманный нож с лезвием, на дюйм превышающим допустимую по закону длину, фургончик “Чеви”.

Чупакабра

Реплика: “…Sangre…desea sangre”[8].

Биография: Рассказы о кровососущих демонах издавна наводняли ваш город. Фермеры никогда не оставляли скот без укрытия, а родители отправляли детей в кровать с первыми признаками наступления темноты. Беспощадные кровососы терроризировали город так долго, что в конце концов он начал вымирать - никто сюда не приезжал, а местные слишком боялись ночных чудовищ, чтобы попытаться сбежать. Ночь за ночью всё городское население до последнего человека пряталось в лачугах и молилось о том, чтобы поскорее наступил рассвет.

Само собой, вблизи этих монстров никто не видел, поскольку чупакабра не нападают на людей в хижинах - зато они с лёгкостью пожирают крыс, кошек и всех, кто выйдет наружу после захода солнца. Всякий раз, когда какой-нибудь бродяга исчезал без следа, ни у кого не вызывало сомнений, что его сожрали ночные твари, как только он вышел за стены города.

Но однажды вечером вы задержались в магазине, хотя его хозяйка умоляла вас поскорей отправляться домой. Существо, выскочившее из темноты, обездвижило вас, стало жадно глотать вашу кровь, а потом ввергло вас в своё противоестественное состояние. Оно рассказало вам, что одиноко, хотя спустя всего несколько ночей вы узнали, что вам нельзя оставаться вместе: трудно даже описать, сколь монстроузным было это создание. У вас не хватило духу остаться под лучами восходящего солнца, и вам оставалось только бежать.

С тех пор вы всё так же продолжаете убегать, прятаться и снова убегать, поскольку ваши бывшие друзья и знакомые обратили против вас свои ружья и вилы.

Концепт: Вы сами считаете себя монстром: даже напуганные вами смертные боятся вас меньше, чем вы сами. Не-жизнь в ваших глазах - проклятие вечных скитаний: вы бродите в одиночестве, следуя своим нуждам и убеждениям. Время от времени вы вспоминаете, какими хотели бы быть, но эти воспоминания затмевает голод, терзающий ваш мёртвый желудок. В конечном счёте кровь становится единственным вашим стремлением: и чем больше крови, тем лучше. Вы готовы питаться кем угодно и когда угодно.

Отыгрыш: Только ценой огромных усилий вы можете вступить с кем-то в контакт, и с каждой прошедшей ночью это становится всё труднее. Не то чтобы вы ненавидели других чупакабра - просто у вас нет никакого желания налаживать с ними контакт. Временами вы сталкиваетесь с их редкими стаями, но почти никогда не задерживаетесь в их рядах надолго - замкнутая натура вынуждает вас вскоре оставить стаю и охотиться в одиночку.

Имущество: Грязные лохмотья, в которых вы были Обращены, несколько костей и перьев.

Известные бродяги

Гангрел, описанные в этой главе, могут встретиться любой группе игровых персонажей в любой хронике: каждый из них может быть отнесён к нескольким категориям - к какой именно, Рассказчик самостоятельно определяет в конкретной игре. Возможно, ему понадобится, чтобы персонаж Рамона оказался мужчиной или чтобы Марк Декер стал Князем Чикаго. Рассказчикам позволяется вносить подобные изменения для получения идеального варианта для своей хроники.

Некоторые из этих персонажей более подробно описаны в книге **Children of the Night**: их описания в этой главе предназначены для того, чтобы в целом обрисовать их качества и дать представление об их деятельности начиная с публикации этой книги. Рассказчики могут использовать любого из персонажей в своих сюжетах, по необходимости определяя их характеристики. При желании игроки могут связать биографии своих персонажей с этими

могущественными Сородичами: разумеется, в таком случае им следует обговорить своё решение с Рассказчиком.

Бекетт

Исследователь и историк Гангрел, скрывающийся под именем Бекетт, прилагает немало усилий, чтобы сохранить свою личность в тайне. Бекетт - ноддист в самом истинном значении этого слова. Хотя он и не следует шабашитскому Пути Каина, главной его целью является составление подлинной истории расы Сородичей, и в особенности - ранней истории Каина и Патриархов, населявших Енох. Бекетт уверен, что всевозможные силы, от безликой руки энтропии до вполне конкретных вампиров Шабаша и Камариллы, вступили в сговор, пытаясь спрятать от него правду. А потому он старается избегать конфликтов между Сородичами, когда это только возможно, предпочитая ограничиваться решением тех проблем, которыми занимаются и смертные археологи. В определённой степени это ему удаётся, поскольку, само собой, далеко не каждый вампир Камариллы и Шабаша настроен против него.

Большинство вампиров считает, что Бекетт - старейшина, приблизительно трёх сотен лет с момента Обращения, - хотя его прагматическое отношение к Шабашу и Камарилле больше присуще вампирам, Обращённым ещё до возникновения этих сект. Ходят слухи, будто в действительности Бекетт - чрезвычайно старый вампир, сумевший в каком-то смысле переродиться за последние 300 лет (возможно, именно после этого приняв имя "Бекетт"). С момента вывода клана из Камариллы Бекетт стал кем-то вроде Независимого Гангрела. Он был одним из первых комментаторов к малотиражной публикации Книги Нод, составленной его бывшим наставником Аристотелем де Лореном в 1992-ом. В этой книге Бекетт первым из вампиров открыто предположил, что легенда о Каине может быть просто мифом, олицетворяющим исторический конфликт между кочевыми охотниками-собирателями и первыми земледельческими племенами. Согласно его теории, "Каин" - не что иное как безликая сила, ведущая человечество к обработке полей, которые смогут прокормить растущее население, - и вместе

с тем это сила, которая нанесла смертельный удар "Авелю", архетипу пастуха-кочевника. Это, правда, не объясняет, каким образом подобная перемена могла привести к вампиризму.

Бекетт отличается сдержанным чувством юмора, который помогает ему поддерживать контакты с другими бессмертными обитателями ночи. Только самые близкие друзья Бекетта понимают, что любой вопрос и ответ он украшает искорками ненавязчивого и довольно личного юмора. По-настоящему старые вампиры зачастую просто не замечают этого юмора или предпочитают не обращать внимания на подобные мелочи. Остроумие Бекетта может стать для его врагов грозным оружием, которое способно в два счёта вывести оппонента из себя.

С момента своего Обращения Бекетт ведёт войну с примасом Шабаша Сашей Викосом. Череда стычек, произошедших между ними, наградила Бекетта репутацией существа, которое чрезвычайно сложно убить. Говорят, будто в один из дней Бекетт сумел уйти от врага, прорвавшись к убежищу через сотни ярдов солнечного света. Причина конфликта между Бекеттом и Викосом большинству Сородичей неизвестна, хотя очевидно, что они не поделили какой-то ноддистский артефакт. Разумеется, никто из них не собирается делиться такими игрушками.

Ближайшими союзниками Бекетта являются двое независимых Сородичей, Люсита и Анатоль. Люсита, киллер из числа Отступников Ласомбра, испытывает к пророку-малкавиану Анатолю редкую платоническую любовь. Все трое прежде работали вместе, пытаясь отыскать правду об истинной сущности Патриархов и предотвратить наступающую Геенну.

Брунгильда

Брунгильда мало что помнит о своей смертной жизни - за тем исключением, что она была дочерью скандинавского вождя и славилась своей силой и храбростью. Она уже плохо помнит, как выглядит солнце. В Последние Ночи ей трудно вспомнить даже своё Становление, полученное

более тысячи лет назад, а собственный Сир до сих пор остаётся для неё загадкой: она только знает, что это не был Всевышний. Её Сир верно служил Всевышнему, освободив от этого долга Брунгильду. Она присоединилась к*варграм* на дальнем севере, взяв на себя обязанности, данные ей и её сёстрам по стае самим Всевышним. Так они стали Валькириями, выбирающими самых отважных среди воинов, павших в бою, чтобы наградить самых лучших из них возможностью присоединиться к ним в вечной жизни.

Брунгильда была среди тех, кто встал на защиту севера от наступающего христианства: более двух столетий она сражалась плечом к плечу со своим феодалом и другими соратниками, число которых стремительно редело от торпора и Окончательной Смерти. Она билась в войне против южных вампиров, разбрасывая их пепел в качестве предупреждения другим захватчикам. Однако это не помогло. В результате этой войны Брунгильда впала в длительный торпор, завершившийся лишь с началом Первой мировой войны. Она собрала оставшихся Валькирий в центральной Швеции, где о них почти ничего не было слышно в течение нескольких десятилетий.

А потом, одной холодной ночью 1977, сбылась величайшая надежда Валькирий - и величайший их страх. Всего через час после заката солнца одна из сестёр Брунгильды сообщила, что в нескольких милях от убежища Валькирий котерия Камариллы наткнулась на что-то поистине жуткое. Стая из шести оборотней была осушена до капли и брошена на обледенелой земле. Уже понимая, что это значит, Брунгильда приняла форму ворона и полетела в пещеру, в которой сотни лет отдыхала заледенелая фигура Всевышнего.

Лёд в пещере стал толще, но великое ледяное святилище Всевышнего безнадёжно растаяло. Сам Старец лежал в бессилии на холодных камнях, на которых прежде покоился ледяной массив. Капли свежей крови замерзали в его бороде, но сам древний вампир не шевелился и не отвечал ни на речь, ни на прикосновения. Всевышний не просыпался ещё пять лет, пока в 1982 группа существ, которых Валькирии называли "Дикие", не пала его новой жертвой. С тех пор он больше не шевелился - однако

прошлым летом Брунгильду посетило невероятно живое видение о приближающемся Рагнороке, и с этой ночи она поселилась в пещере рядом со своим старым феодалом – не приближаясь, однако, к нему слишком близко.

В 1986 г. Брунгильда забрала жизнь шведского премьер-министра Улофа Пальме. Это не слух: факт убийства охотно подтвердила сама глава Валькирий, добавив, что на вкус его кровь отдавала горечью. Брунгильда, однако, скрывает причины этого поступка. Её сестры по стае считают, что либо она убила премьер-министра в знак возвращения к своей обязанности отбирать лучших представителей Скандинавии, либо же это убийство было совершено по воле дремлющего Всевышнего.

С тех пор как Брунгильду посетило видение о Рагнароке, она стала уделять больше внимания происходящему во современном мире. Чтобы удовлетворить своё любопытство, она выбрала четырёх молодых сестёр и выслала их в Калифорнию, в Свободный Штат Анархов. Молодые калифорнийские Сородичи отвергли бюрократическую систему Камариллы в той же мере, как и сами Валькирии, так что Брунгильда не исключает, что Калифорния может стать первой областью активной вербовки.

Между тем, вербовка Анархов, организованная Валькириями, недавно наткнулась на определенное сопротивление. Похоже, что бывший Юстициар Ксавьер тоже рассчитывает на помощь независимых членов клана. Представители обеих сторон изо всех стараются угодить желаниям молодых Анархов. Так, четверо золотоволосых воительниц Севера могут произвести впечатление на новообращённых мужчин, хотя их речи о загробной жизни в северных морях, о чести и службе высоким идеалам уже привлекли внимание не одного Анарха, и как скоро эта новость дойдёт до служителей Ксавьера - теперь лишь вопрос времени.

Валькирии уже дали понять европейским Князьям, что они не испытывают ни малейшего интереса к политике любой секты и уж тем более к присоединении к этому цирку, который называется "Камариллой". Всё это вовсе не

означает, что они ищут союза с Шабашем, который представляет собой всего лишь сборище презренных монстров. В настоящее время Брунгильда наблюдает за реакцией вампиров по всему миру на её деятельность. Решительные действия могут и подождать.

(Больше сведений о Брунгильде, включая её характеристики, можно найти на 80 стр. книги **Children of the Night**).

Инянга

Инянга невероятно стара. С тех пор как её Обратил вампир, бежавший из древнего Рима после того как великий город пал под напором остготов, она более тысячелетия защищала право смертных на мир, который большая часть Сородичей привыкла считать своим. Пробудившись в конце 18-го столетия от чрезвычайно долгого торпора, она приступила к активной деятельности на Великих Равнинах, начала странствовать по обширным землям Северной и Южной Америки, а в последнее время сфокусировала своё внимание на Чикаго и Милуоки.

Первые годы после Обращения Инянга блуждала по самым диким и отдалённым землям планеты. Хотя, разумеется, у неё не было родственных связей с оборотнями Африки и малоцивилизованных областей Европы, она была хитра и проворна - а кроме того, имела способности, редко встречающиеся среди каинитов. Ещё в годы смертной жизни она научилась ритуалу превращения в леопарда, что помогло ей избежать конфликта с оборотнями-кошками, поскольку она смогла убедить их, что вампир, способный превращаться в живое существо, просто не может быть проклят богами земли и солнца.

Первые столетия своей не-жизни Инянга провела в Африке, где повстречала нелюдимых Сородичей, известных как *Лэйбон* и населяющих самые крупные города Африки. В наше время она поддерживает контакт лишь с некоторыми из них: большинство её современников уже давно возвратилось в землю, из которой когда-то вышло. Европу она посещала всего несколько раз на протяжении первой тысячи лет своей не-жизни: там она остро ощутила

недоверие местных Сородичей и не стала поддерживать с ними контакт. Ей не приходилось иметь дела с Камариллой, и долгие десятилетия Инянга даже не слышала об этой секте. В 1537 г. она столкнулась с одичалым Малкавианом где-то на территории Кот-д'Ивуара, и хотя ей удалось победить его в схватке, раны вынудили Инянгу впасть в продолжительный торпор.

Пробудилась она уже в Балтиморе: чтобы прийти в себя, ей пришлось утолить чудовищный голод жизнями нескольких человек. Инянга бежала на запад, в стремительно разрастающийся город Чикаго, где она помогла основать вполне независимое сообщество каинитов. Она участвовала в ряде конфликтов с другими Сородичами Чикаго, но её склонность не оставаться подолгу на одном месте избавила её от нежелательного внимания со стороны одного из самых порочных политиков города.

Она была далеко от Чикаго, когда в город ворвались орды Люпинов. Какое-то мистическое чувство предупредило её о приближающейся опасности, и она воспользовалась случаем вернуться на Великие Равнины. Когда она вернулась, в Чикаго царил сплошной хаос. Князь Лодин встретил Окончательную Смерть, буквально разорванный в клочья рассвирепевшими оборотнями. На его титул претендовали десятки других вампиров, но она отказалась поддержать хоть одного из них. Конкуренты видели в величайшем городе, построенном Лодином, сверкающий бриллиант, не понимая, каких усилий - *и какойжертвы* – стоило его воздвижение погибшему Князю.

Инянга никогда не поддерживала Камариллу по-настоящему. Это европейская организация, и к тому же - одна из тех, в которых почти не представлены Сородичи Африки. Кроме того, учитывая обстоятельства своего Обращения, Инянга всегда старалась служить первостепенным интересам человечества. Хотя она понимает, что Маскарад помогает защитить Сородичей от людей, вместе с тем она хорошо видит, что Камарилла использует Маскарад для угнетения и порабощения человечества.

Когда Ксавьер лично описал Инянге создание, которое он увидел, и объяснил причины, по которым он предпочёл оставить пост Юстициара, он обнаружил в ней не только внимательного слушателя, но и потенциального союзника. Инянга незаметно вышла из Примогена Чикаго: среди них только Носферату Халид осведомлён, что она окончательно покинула секту. Другие считают, будто она отправилась в очередное путешествие по Америке, чтобы наладить свои дела. Чикагские Гангрел также проинформированы, что Инянга вышла из Камариллы, хотя она предоставила им возможность самим принимать решение, как поступить. Котерия "Волчья стая" по-прежнему остаётся в Камарилле, но большинство других Гангрел выбрало путь Независимых.

(Больше сведений об Инянге можно найти в книге **Chicago by Night, Second Edition**, переизданном в **Chicago Chronicles, Volume 2**)

Джалан-Ааджав

Члены Шабаша называют своего могущественного военачальника *Ааджав-Хан*. Когда на многолюдных собраниях Шабаша он рассказывает о древних ночах, в которые он скакал в седле рядом с Темуджином, прозванным Чингисханом, даже самые неистовые члены Шабаша почтительно умолкают.

Аура Ааджав-Хана не просто подёрнута аспидно-чёрными линиями диаблери: *вся* она пропитана чёрным цветом, лишь изредка демонстрируя пятна других цветов. Он десятки раз совершал диаблери за диаблери на протяжении своей долгой не-жизни, начиная с собственного Сира, убитого им в давно забытые ночи, и заканчивая своими бесчисленными врагами. Вполне очевидно, что Серафим не ограничивает себя совершением диаблери только над могущественными соперниками: дьявольская сладость поглощения вражеской души слишком велика, чтобы лишать себя этого удовольствия только из-за того, что жертва может быть даже дальше от Каина, чем сам Серафим.

Во всём Шабаше едва ли найдётся более полудюжины каинитов, способных померяться с Джалан-Ааджавом физической силой, а по авторитету он и вовсе уступает одному лишь регенту. Он бесконечно предан интересам секты и охотно пожертвует своей не-жизнью, если это поможет сокрушить Патриархов. Он был частью Шабаша ещё в те далёкие ночи, когда его члены не называли себя этим именем, следовал идеалам Лугожа в Мятеж Анархов и поддерживал сицилийских Ласомбра, когда им наконец удалось пролить нечестивую кровь своего прародителя.

Хотя его деятельность и не вызывает никаких подозрений у других вампиров, время от времени Джалан-Ааджав на несколько лет пропадает из поля зрения Шабаша. Мало кто среди представителей Меча Каина решается упомянуть эти исчезновения даже вскользь, но когда подобную тему всё-таки поднимают, Джалан-Ааджав ссылается на "длительную охоту", торпор или "необходимость сменить место деятельности". Самые старые шабашиты знают, что Серафим и прежде поддавался таким стремлениям, однако никогда об этом не заговаривают - а к тому же, они на собственном опыте знают, что всякий вампир столь внушительного возраста может иметь свои странности.

Ааджав-Хану известны многие секреты Шабаша. Статус военачальника позволяет ему знать об истинной сущности *manus nigrum*, так называемой "Истинной" Чёрной Руки, и то, что они больше не представляют среди каинитов значительной величины. Все они были практически истреблены, их главный оплот - разрушен, а мораль - подорвана. Члены Чёрной Руки, с которыми Джалан-Ааджав виделся за последние месяцы, представляли собой опустевшие оболочки, в которых ещё угадывалась былая слава, но не осталось ни капли огня, который наполнял их прежде.

В настоящее время Джалан-Ааджав работает с другими Серафимами Чёрной Руки над подготовлением сокрушительного удара по владениям Камариллы в США. Последние операции Шабаша на юго-востоке дали в целом хорошие результаты. Джалан-Ааджав старается убедить других Серафимов приступить к плану, центральной точкой

которого станет нанесение удара по Чикаго, после которого другие города северных и центральных Штатов превратятся в ничем не защищённые мишени. Пока что осуществлением этого плана занимается Филипп Риго, агент Гангрел в Чикаго. Риго успешно спровоцировал нападение Люпинов на город, но разногласия между Серафимами Чёрной Руки не дали секте воспользоваться беспорядками и нанести по Чикаго контрольный удар.

(Больше сведений о Джалане-Ааджаве, включая его характеристики, вы можете найти на 9 стр. книги **Children of the Night**).

Карш

Лишь очень редким вампирам, которым Карш по-настоящему доверяет, известно с его же слов, что около восьми столетий назад он был гражданином Османской империи. В жизни он был великим полководцем - хотя, пожалуй, и слишком упрямым. Его Сиром стал дух дикой природы, волк из пустынных песков. Карш редко о нём заговаривает. Среди Сородичей Камариллы Карш - настоящий феномен. Он следует Пути Звериного Сердца вместо Пути Человечности, чего ничуть не скрывает. Поскольку он старше самой Камариллы, ему и в голову не придёт менять своё мировоззрение только из-за того, что какой-нибудь самодовольный Тореадор считает, будто Сородичи должны скрывать свои истинные лица от человечества. На протяжении многих столетий всякий, кто дерзал поднять руку на Карша, становился наглядным уроком для остальных: как правило, от смельчака оставалась лишь горстка пепла где-нибудь на берегу реки. За последние несколько веков ещё ни один представитель Камариллы не посмел бросить ему вызов.

Карш был в числе первых Гангрелов, поклявшихся в верности зарождающейся Камарилле, основанной Вентру Хардестадтом в середине 15-го столетия. В этом его опередил лишь Милов Петренков. Харизма и решительность Карша помогли ему переманить на свою сторону нескольких старейшин Гангрел в первые годы формирования секты; ещё нескольких убедило перейти в Камариллу его военное мастерство.

Карш немногословен. Его мотивы часто остаются загадкой даже для тех, кто считает себя его близким союзником. Но благородство для него не пустой звук: Карш никогда не пользуется услугами ассасинов и никогда не нападает на врагов без предупреждения. Он настоящий мастер в управлении небольшими отрядами и охотно пользуется любым преимуществом, которое предоставляется ему в ходе сражения. За последние десять лет под командованием Карша множество представителей Камариллы проникло в ряд городов Шабаша, и далеко не один из этих городов вскоре был захвачен без единого выстрела и даже удара.

Карш лично наблюдал за действиями бывших архонтов Гангрел, которые не последовали за Ксавьером после его выхода из секты. По вполне очевидным причинам сегодня эти архонты разобщены и больше не могут работать единой группой. Карш пользуется их услугами в расследованиях и операциях средней важности. Когда дело касается конфликта с Шабашем, Карш собирает команду из Сородичей, не работавших на Ксавьера.

Хотя Карш никогда не был близок с Ксавьером, сегодня он и вовсе отказывается разговаривать с бывшим Юстициаром. В глазах Карша поступок Ксавьера означает, что последним настоящим Юстициаром была Элайджа; Ксавьера же он считает предателем Внутреннего Совета. Тем Гангрел, кто решил не покидать Камариллу, Карш объявил, что к любой информации, просачивающейся в города секты со стороны последователей Ксавьера, следует относиться как к жалким крикам напуганных школьников. Похоже, он уверен в том, что Ксавьер бежал из Камариллы, поддавшись иррациональному страху - а подобные действия значительно ослабляют могущество секты.

В последнее время архонты Карша начали проникать в движение "Независимых" Гангрел, сохранивших верность Ксавьеру. Хотя Ксавьер и владеет искусством чтения душ, шпионы Карша обучены скрывать свои истинные мотивы даже от самого проницательного взгляда – или, во всяком случае, они на это надеются. Как бы то ни было, Ксавьер принял их в свою группу и даже раздал им определённые назначения.

(Больше сведений о Карше, включая его характеристики, вы можете найти на 67 стр. книги **Children of the Night**).

Ксавьер

Ксавьер де Калаис некогда сражался в Столетней Войне. Его доблесть на службе английской короне наградила его рыцарским титулом, а отвага на поле боя - Обращением, которым одарил его Рин-Менестрель, довольно известный и старый Гангрел. По традиции клана Рин бросил Ксавьера сразу после Обращения. Много ночей и осушенных тел спустя, привыкнув к необходимости пить кровь и скрываться от света, Ксавьер направился к северу, к ледяным пустошам Скандинавии. Там он более века охотился на людей и животных, и большая часть звериных черт была приобретена им в тот безумный период.

Позже Ксавьер вернулся к цивилизации. Узнав о возникновении Камариллы и политики Маскарада (и одобряя в особенности последнее), он присоединился к организации. Ксавьер быстро добился высокого положения в секте и заслужил репутацию грозного командира. В 1704 г. Ксавьер отвёз Внутреннему Совету в Америку останки своего обезумевшего соклановца - бывшего Юстициара Гангрел Элайджи. Так Ксавьер стал последним Юстициаром Гангрел.

Ксавьер лучше любого другого Сородича знает, что потомки Каина *в самом деле* находятся на пороге Последних Ночей. Из всех семи Юстициаров Камариллы он единственный повидал множество самых разных стран: остальные, хотя порой и вынуждены переезжать из города в город из-за событий, требующих их внимания, большую часть не-жизни проводят в своих родных городах (местные Князья стараются действовать как можно тише и незаметнее, пока Юстициары находятся в их доменах, координируя действия архонтов по всем четырём континентам). Но Ксавьер действительно много странствовал и не прекращает этого до сих пор.

Поэтому именно он первым узнал о событиях в Кашмире и именно он столкнулся с хозяином феноменально мощного артефакта на севере штата Нью-Йорк (от которого -

возможно, к несчастью - был вынужден бежать). И, по слухам, одной тёплой ночью где-то на просторах Новой Англии именно Ксавьер наткнулся на *нечто совсем иное*. На то, что было древнее самого мира; на то, что *ужаснуло* его до глубины души.

Само собой, это слухи. Однако большинству Гангрел доподлинно известно, что недавно Ксавьер встретился с Внутренним Советом Камариллы и что-то потребовал. Когда его требования отклонили, он отказался от поста Юстициара и заявил, что с этой минуты его клан прекращает сотрудничать с остальными шестью. Присутствовал ли в Совете другой Гангрел, способный отменить его заявление? Судя по всему, нет, если не считать Военачальника Карша, который единственный из всех мог выразить этому заявлению протест. У гарпий по всей Камарилле имеются десятки вопросов и сотни ответов по этому поводу, но Внутренний Совет не склонен распускать сплетни. Карш и Ксавьер испытывают друг к другу взаимную ненависть; каждый теперь называет другого предателем.

Ксавьер убеждён в существовании Патриархов и уверен, что в последние ночи кто-то из них может вновь появиться на мировой арене. А потому он пытается склонить на свою сторону всякого Гангрела, который открыто и искренне пытается наладить с ним контакт - если только подобный Гангрел способен оставаться за пределами крупных сект, поскольку Ксавьер недолюбливает вампиров, которые прячутся за спиной Камариллы или вступают в ряды бесноватых монстров из Шабаша. Сейчас он вновь выполняет обязанности командира, на этот раз координируя действия Гангрел, перешедших на его сторону. Он настаивает на том, чтобы они продолжали перемещаться с места на место, поскольку кочующие стаи вампиров становятся куда более трудной добычей для Патриархов, чем те, кто остался у себя в городе. Кроме того, он регулярно запрашивает у них сведения о территориях, которые они посещали.

Со временем ему удалось накопить обширную базу данных о происходящем в сверхъестественном мире. Само собой, эта база данных находится у него в голове: Ксавьер

не узнал бы компьютер, даже если бы кто-нибудь из врагов запустил им в него. Каждую ночь он проводит по несколько часов, сопоставляя разрозненные данные, поступающие от его подчинённых.

Есть, впрочем, одна гипотеза, которую преданные Ксавьеру Гангрел стараются даже не обсуждать. Их лидер может быть попросту одержим и подвержен приступам паранои. Он мог испугаться чего-то и собирать теперь армию, чтобы себя защитить. А что страшнее всего, его действия могут быть просто уловкой. *Ксавьер собирает армию* - и возможно, что вовсе не для того, чтобы отыскать Патриархов и защитить от них мир. Возможно, Ксавьер просто решил, что пора бы ему иметь собственное войско.

(Больше сведений о Ксавьере, включая его характеристики, вы можете найти на 91 стр. книги **Children of the Night**).

Рамона

NB: Рамона – главная героиня **Clan Novel: Gangrel**. Если вам интересно прочитать эту книгу, не узнавая сюжета заранее, пропустите этот фрагмент.

Биография: Всего три года назад Рамона была жива, но сейчас это кажется чем-то безумно далёким, а воспоминания подёрнуты черно-белой плёнкой. Лос-Анджелес был откровенно дерьмовым местом для жизни, хотя это вполне естественно для города, в котором ты постоянно прячешься от наркодилеров, сутенёров и вездесущих бандитов, просто чтобы увидеть следующий день. Рамона подчинялась всем правилам этой паршивой жизни, но несмотря на это - а может быть, и благодаря этому - в конце концов получила Становление. Страдая от голода и одиночества, она бежала прочь от своих родных и друзей, пока жажда крови не стала слишком невыносимой. Воспоминания о тех временах и дневном Лос-Анджелесе начали блёкнуть и путаться по мере того как Рамона училась контролировать голод и использовать свои новые силы. Лос-Анджелес вмещал уже немало вампиров, многие из которых принадлежали к варварской группировке Шабаш, так что Рамона вместе с тремя другими

"отщепенцами" отправилась искать более подходящее место для существования. Эдди встретил свою Окончательную Смерть в Техасе, надвое перерубленный когтями вервольфа. Так и не отыскав себе места для жизни, Рамона и двое оставшихся, Джен и Дэммел, продолжили путь, пока не наткнулись на дорогу в Нью-Йорк.

С этого момента события вокруг Рамоны помчались, нарастая как снежный ком: одно сменяло другое, нередко практически вырываясь из-под контроля. Она нашла и спасла прекрасную девочку, Жавон, затем едва не убила её, а в конце концов - предала земле собственными руками. Таинственный незнакомец Таннер, последовавший за Рамоной в Нью-Йорк от самого Лос-Анджелеса, спас её от Шабаша, деревянного кола и восходящего солнца. И от кое-чего похуже – её преследовал монстр в обличье человека с гноящимися глазами, который стоял за многими из несчастий Рамоны. Тот самый монстр похитил Жавон, искалечил и убил Джен и Дэмелл.

Таннер созвал нескольких Гангрел, и так Рамона обрела своего Сира и собственный клан, отца и семью, ожидающую от неё понимания своего места и готовности выполнять указания. Был в этой семье и "дедушка", Ксавьер, который некогда предал Таннера так же, как Таннер предал её.

Но долго побыть в семье Рамоне не удалось: монстр с гноящимися глазами истребил большую часть стаи, и новообращённая Рамона смогла вытащить из огня и крови лишь искалеченного Ксавьера. Эту сцену массовой гибели своих новообретённых друзей Рамона помнит с ужасающей точностью. Позже она получила подарок от знахаря чероки по имени Чёрное Перо вместе с жутким предсказанием: "Наступают Последние Ночи, и путь твой будет тяжёлым бременем". Призрачные видения, которые он помог ей увидеть, возродили в её памяти всех потерянных близких и заставили звучать в её сознании их имена.

Рамона бежала - от существа с гноящимися глазами, от Ксавьера, от этого проклятого места, забравшего столько жизней. Она узнала, что она Гангрел, и то, кто сделал её

вампиром. Имена мёртвых, звучащие в её голове, не давали Рамоне покоя. Она передаёт их историю всякому Гангрелу, которого встречает в своём безумном странствии. Только так клан узнает о погибших и сможет оплакать их жизни.

Внешность: Рамона худа, подтянута, а под налипшей грязью её кожа имеет бронзоватый оттенок. Тяжёлые события её короткой жизни и ещё более короткого существования в качестве вампира наложили на неё отпечаток вечной настороженности. У неё короткие непослушные волосы, не достающие даже заострённых кончиков ушей, которые покрыты лёгким пушком. Её деформированные стопы, похожие на ноги пальцеходящих млекопитающих, почти невозможно скрыть. По возможности она ходит без обуви, открывая вытянутые пальцы с огромными когтями.

Отыгрыш: За свою короткую не-жизнь вы повидали уже чрезвычайно много: Люпинов, монстров Шабаша и ужас схватки со странными вампирами Нью-Йорка. Чёрное Перо говорил, что ваша дорога будет нелёгкой, и вы понимаете, что ещё не видели самого страшного из того, что вас ждёт. Иногда вы жалеете, что так и не попытались сделать всё по-своему. Но всё же, что бы ни случилось, никто никогда не сможет вами манипулировать. Пускай все эти большие шишки сперва разберутся с тем бардаком, который сами же и устроили, и только потом раздают приказы.

Клан: Гангрел

Сир: Таннер

Натура: Жулик

Маска: Повстанец

Поколение: 11

Обращение: 1998

Внешний возраст: Поздний подростковый

ФА: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

СА: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 2

МА: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Борьба 1, Уворот 3, Эмпатия 2, Лидерство 1, Знание улиц 3, Обман 1

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное 1, Безопасность 1, Скрытность 3, Выживание 3

Знания: Академические 1, Расследование 1, Законы 1, Языки (испанский) 1, Медицина 1

Дисциплины: Анимализм 1, Стойкость 2, Превращение 3

Дополнения: Союзники 1, Контакты 2, Статус 2

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 2, Смелость 3

Мораль: Человечность 6

Воля: 5

Саттон Гессуэй, **Мечтательный анахронизм**

Биография: Саттон Гессуэй родился в Монтане в 1861 г. как раз перед тем как она стала “Территорией Монтана”. Его родители были ранчерами из числа тех, кто подался на запад, чтобы избежать войны, когда Юг объявил о своей независимости. Он проводил тяжёлые, долгие дни в работе на родительском ранчо, а по вечерам вся семья Гессуэй собиралась для чтения книг или пения. Саттон так и не получил формального образования, но уже к 19 годам он обладал большей эрудицией, чем любой другой парень на 50 миль вокруг.

Однажды вечером, возвращаясь домой после долгой поездки в Баннак за припасами, Саттон заметил, что его лошадь ведёт себя как-то странно. Она резко переходила с

галопа за осторожный шаг и наоборот, хотя он не давал никаких команд, зато настоящим командам отказывалась подчиняться. Когда лошадь внезапно взбрыкнула, сбросила его и рванула прочь, Саттон, легко отделавшийся несколькими синяками, в ярости стал кричать вслед удравшему животному. Но этот крик вышел ему боком, поскольку в результате он отвлёкся и не заметил монструозного хищника, набросившегося на него и давшего ему Становление.

Саттону понадобился всего месяц, чтобы привыкнуть к своему сверхъестественному состоянию. В конце этого месяца его Сир, Гангрел по имени Аарон, объяснил ему, что следил за ранчо Гессуэев в течение долгих месяцев и в конце концов решил наградить Саттона "даром бессмертия". Саттон довольно легко воспринял слова Аарона о своей новой природе: прагматик от рождения, он видел в вампиризме всего лишь цену, которую надо заплатить за бессмертие.

Гессуэй несколько раз натыкался на Анархов и шабашитов в ходе своего путешествия по северо-западному побережью Тихого океана, но Аарон предупредил, чтобы тот держался подальше от Люпинов, и Саттону это вполне удалось. Всё ещё испытывая жажду чтения, он проводил долгие одинокие ночи, читая всё, что попадало ему в руки. Герберт Джордж Уэллс был его любимым писателем, и когда с окончанием Первой мировой войны журналы, публикующие "мягкую" НФ, приобрели популярность, Саттон с радостью стал погружаться на дно океана и посещать другие планеты вместе с героями Уэллса.

В конце 1930-ых спокойная жизнь Саттона завершилась. После многих ночей, проведённых им в одиночку в лесной глуши, Гессуэй привлёк внимание группы Анархов, бежавших на север Скалистых гор из Свободного Штата Анархов. Отбиваясь от них, Гессуэй сумел пробежать через всю Хелену, и всё-таки очевидно было, что у него нет шансов выстоять против такого числа Анархов. С огромным трудом он прорвался к строящемуся Хаммондскому Небоскрёбу и нырнул под фундамент, где было достаточно земли, в которую можно было погрузиться и залечить раны. Пробудившись от торпора, он обнаружил, что заперт:

фундамент был зацементирован намертво, и проломить брешь было уже невозможно. Погребённый под фундаментом, Гессуэй впал в глубочайшее оцепенение.

От своего продолжительного заключения он очнулся уже в 1999 г.: Хаммондский Небоскрёб в Хелене решили демонтировать с помощью динамита, и поскольку Саттон был погребён под зданием, взрыв вырвал его из торпора и вернул сознание. Несколько ночей Саттон только и мог, что охотиться и питаться; егеря Монтаны до сих пор ищут его, полагая, что это должен быть крупный медведь. Когда к Саттону вернулся дар речи, он сумел выяснить, что на дворе 1999-ый. В любопытстве он отправился в более населённый город.

Ему потребовалась всего пара ночей, чтобы добраться до Сиэттла, и открывшийся ему вид глубоко поразил его, пробудив в его сердце настоящее счастье. *Он попал в самое настоящее будущее*. Было и кое-что неприятное. Прежде всего, поблизости всё ещё были Анархи - он-то рассчитывал, что они не доживут до этих дней. А во-вторых, что было куда важнее, почему нигде не было видно летающих автомобилей? И где космические платформы, направляющиеся колонизировать Марс и Венеру? Где это чёртово лучевое оружие?! Смертные 1999-го года были одержимы Интернетом, какими-то мегагерцами и, самое большее, фондовым рынком. Саттон не слышал бесед о космических колониях и городах, воздвигнутых на дне океана, а когда спрашивал об этом в забегаловках или библиотеках, на него начинали поглядывать как-то странно.

Гессуэй уже слышал о выходе клана из Камариллы, но пока не знает, что думать на этот счёт. Пока что он остаётся в Сиэтле, работая ассистентом профессора английского языка (специализируясь на литературе викторианской эпохи). Он пытается понять, *что же такое* современное общество, а между тем изо всех сил старается пресекать деятельность любого встреченного Анарха. Саттон немного обеспокоен слухами о приближающейся Геенне и размышляет, как бы ускорить американскую космическую программу, чтобы, когда наступит Геенна, несчастные смертные, которым не

досталось персональных силовых щитов, смогли бы перелететь на безопасную планету.

Внешность: Когда Гессуэй пробуждается после заката, он выглядит как высокий человек плотного телосложения, воплощающий архетип "Гангрела-горца". Если у него хватает времени, то перед тем как выйти на люди, он сбривает густую бороду и приводит в порядок неряшливые каштановые волосы, доходящие ему до плеч. Если же время поджимает, то он выглядит как поросший шерстью дикарь, в котором трудно признать гладко выбритого доктора Гессуэя.

Отыгрыш: Ваша обширная эрудиция соседствует со значительными пробелами в знании современного общества. Вы верите в технологии, которых просто не существует, но незнакомы с уже существующими вещами ("Мобильный телефон? А почему бы вам не воспользоваться коммуникатором на запястье?"). Вы не идиот - напротив, вы очень начитаны, и у вас светлая голова. Но вы совершенно незнакомы с современной культурой, и от 1999 года вы ждали куда более футуристического общества. Люди кажутся вам приземлёнными, что вас немного разочаровывает. Вы совсем не считаете себя проклятым, хотя, разумеется, ваш характер немного ожесточал, на теле появилось больше волос, да и вообще вы стали немного уродливее. Никуда не делась и зависимость от человеческой крови. Однако по большей части вы с радостным трепетом наблюдаете за приближением долгожданного будущего.

Клан: Гангрел

Сир: Аарон-Трус

Натура: Победитель

Маска: Брюзга

Поколение: 9

Обращение: 1881

Внешний возраст: 21

ФА: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4 (Неутомимость)

СА: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 1

МА: Восприятие 4 (Осторожность), Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Борьба 2, Уворот 2, Запугивание 2, Лидерство 1

Навыки: Знание животных 2, Вождение 1, Огнестрельное 2, Скрытность 3, Выживание 2

Знания: Академические 4 (Викторианская литература), Финансы 1, Расследование 2, Законы 1, Языки 2, Медицина 1, Оккультизм 1, Политика 1, Наука 2

Дисциплины: Анимализм 2, Ясновидение 2, Стойкость 2, Превращение 3

Дополнения: Контакты 2, Стадо 1, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4

Мораль: Человечность 6

Воля: 7

Доктор Алан Т. Вудсток

Биография: Многообещающая карьера доктора Вудстока как учёного Кембриджского университета была прервана началом Первой мировой войны. Его призвали в войска, где он быстро прошёл курс обучения на офицера и присоединился к учёным в лаборатории, работавшей над изучением и усовершенствованием смертоносных газовых систем и другого химического оружия. Беспокоясь об оставшихся дома молодой жене и дочери, он, тем не менее, был вынужден использовать свой колоссальный интеллект для выполнения страшной задачи: уничтожения тысяч вражеских солдат. Военные проверяли его оружие на

кроликах, крысах, собаках - на всяком животном, которое можно было посадить в клетку и посмотреть, быстро ли оно умрёт. Офицера, командовавшего лейтенантом Вудстоком, не устраивали тесты на животных, и он приказал учёным ставить эксперименты на людях: военных преступниках и раненых солдатах, которых было уже не спасти. Алан в ужасе отказался подчиниться приказу, и командир понизил его до сержанта, послав воевать вместе с пехотой. Сержант Вудсток погиб в битве за Верден на шестом месяце войны.

Ночью, когда его сердце ещё выталкивало кровь через раны на землю, а воздух уже с трудом проникал в лёгкие, его тело обнаружил вампир-падальщик. Вудсток не помнит своего Сира и до сих пор гадает, нашёл ли этот вампир что-то особенное именно в нём - нечто, что отличало его от других умирающих - или же его привлекла тёплая кровь, и бессмертием он обязан прожорливости своего Сира. Так или иначе, в его изувеченное тело проникло достаточно вампирского *витэ*, чтобы он сумел погрузиться в окровавленную землю. Когда он очнулся, война давно уже завершилась, немцев отбросили, солдаты вернулись домой, а его молодая жена, считавшая Вудстока мёртвым, повторно вышла замуж – что было к лучшему. Доктор Вудсток сумел использовать свои знания в работе на фармацевтическую компанию, которая охотно приняла талантливого, хотя и слегка контуженного молодого ветерана. Его блестящая, старательно проделанная работа привлекла внимание лондонской Леди Энн Боусли, которая послала своих слуг выяснить, возможно ли Обратить этого многообещающего смертного представителю клана Вентру. Она благодушно восприняла новость о его уже свершившемся Становлении и своим покровительством помогла ему войти в общество Сородичей - в обмен на кое-какие услуги.

Вудсток старался не слишком высовываться во время Второй мировой войны. Когда его соклановцы в большом количестве начали появляться на берегах Гренладнии, он воспользовался удобным случаем и покинул Лондон, чтобы больше узнать об истории и традициях своего клана.

Начиная с конца Второй мировой, Доктор Вудсток перешёл к активной деятельности. Поддерживая своё лондонское убежище в хорошем состоянии, он, тем не менее, часто переезжал со своей передвижной лабораторией из города в город, а иногда и в другие страны или даже континенты. Цели его исследований со временем изменились. Хотя результат смешения человеческого организма с кровью вампира он находил необычайно интересным, сегодня ему не дают покоя необъяснимые и поистине магические способности вампиров, так что он приступил к исследованиям, которые позволят ему получить точные, математически выверенные научные данные об этих способностях. Пока результаты его не слишком устраивают, поскольку повторить результаты подобных экспериментов практически невозможно. Тем не менее, вариации Дисциплин и необычные способы их применения интересуют многих Князей и старейшин. Вудсток не понимает, чем столь недостоверные данные могут быть полезны хоть кому-нибудь – например, результаты исследований, опубликованные неким Дугласом Нетчёрчем, кажутся ему несравнимо более точными. Тем не менее, эти исследования помогают ему поддерживать хорошие отношения с Камариллой и Князьями доменов, которые он посещает.

Своё противоестественное долголетие он использует для того, чтобы проводить опыты, занимающие исключительно много времени. Так, наряду с другими экспериментами он ослеплял молодых вампиров и Обращал тех, кто был слеп уже при жизни, чтобы сравнить результаты их адаптации к *Превращению*; делал двух близнецов вампиром и гулем, чтобы сопоставить их навыки и скорость обучения. Его эксперименты с людьми и вампирами наряду со случайными убийствами смертных во время питания приводят к мучительным угрызениям совести - угрызениям, которые он отметает, напоминая себе, какие ужасы делают сами люди друг с другом и что именно совесть привела к его гибели много лет назад. Объектом последнего эксперимента стала молодая представительница клана Тореадор по имени Анна. Вудсток собственными глазами видел, как из ребёнка она превращается в молодую женщину; смешение крови Тореадоров с объектом его многолетней заботы заставило

обычно сдержанного учёного безумно волноваться. Он заплатил колоссальную сумму, чтобы спасти Анне жизнь: её Сир, взбешённый отсутствием положительных результатов, грозил воспользоваться своим правом на уничтожение потомка. Вудсток просто не представляет себе существования без неё после стольких лет, проведённых вместе.

Он содержит небольшую, но дорогостоящую лабораторию с двумя научными ассистентами - его гулями и служителями. Он сочетает эксперименты над Дисциплинами с изучением более естественных вещей и пересылает многие результаты по Интернету исследователям университетов и представителям делового мира. Облик Вудстока несколько пострадал с момента Становления: его левая нога сгибается в колене назад, как нога оленя, а поношенный лабораторный халат скрывает густую шерсть, которой покрыта большая часть его туловища.

Внешность: Доктор Вудсток предпочитает узкие шерстяные штаны, белую рубашку и галстук под своим поношенным, но ещё чистым лабораторным халатом. В длительные поездки он надевает вещи в колониальном стиле цвета хаки. Двухфокусные очки он носит на самом кончике носа - отчасти из-за того, что так их удобно использовать в качестве лупы, а отчасти из-за того, что они - неотъемлемая часть его имиджа.

Отыгрыш: Наука всегда была самой важной составляющей вашей жизни. Хотя вы продолжаете уделять внимание самым разным экспериментам, один из них вам буквально очаровал. Анна единственная из всех способна отвлечь вас от работы, не вызвав раздражения. Вы готовы буквально на всё, только бы сохранить в ней привязанность к вам.

Клан: Гангрел

Сир: Неизвестен

Натура: Перфекционист

Маска: Педагог

Поколение: 10

Обращение: 1916

Внешний возраст: Ближе к тридцати

ФА: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5

СА: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность 1

МА: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Борьба 3, Уворот 2, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Обман 1

Навыки: Знание животных 2, Ремесло 2, Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное 3, Холодное 2, Скрытность 2, Выживание 3

Знания: Академические 4, Компьютер 1, Финансы 1, Расследование 3, Языки 3, Медицина 4, Оккультизм 3, Политика 2, Наука 4

Дисциплины: Анимализм 2, Ясновидение 2, Стойкость 2, Превращение 4

Дополнения: Союзники 3, Престиж в клане 2, Контакты 3, Поколение 5, Влияние 2, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 3

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Смелость 4

Мораль: Человечность 6

Воля: 5

Марк Декер, **Самопровозглашённый Князь Милуоки**

Биография: В годы Войны за независимость США Декер получил Становление от Люсьена - Гангрела, повидавшего ещё времена Римской Империи. Люсьен признался, что

Обращение Декера было "несчастным случаем", поскольку он не собирался никого убивать, а хотел лишь подкрепиться кровью погибшего солдата или какого-нибудь умирающего. Так Декер и стал вампиром. В каком-то смысле, вся его дальнейшая судьба представляла собой нескончаемое сражение.

В начале 19-го столетия Декер вместе со своим Сиром добрался до алабамской плантации, на которой он вдоволь питался кровью рабов, пока Гражданская война не заставила его вновь взяться за оружие. После окончания войны плантация опустела, рабов освободили, а Декеру пришлось двинуться к северу, где он отыскал сонный маленький городок Милуоки. Там Декер жил в неприметном убежище, пока его не обнаружила стая Люпинов, которая обратила Декера в бегство. Когда Безумие, спровоцированное паникой, отступило, он обнаружил, что перебил небольшую толпу людей. Он поклялся, что отомстит, и основал группу Ануби, задачей которой была защита Сородичей от Люпинов. В течение всего следующего столетия Ануби существовали отдельно от общества Сородичей Милуоки, успешно собирая скальпы Люпинов в качестве награды за свои усилия.

Всё и дальше бы продолжалось в таком ключе, если бы в начале 1992 - середине 1993 гг. Милуоки не пережил сразу три потрясения. Первым стало уничтожение Юстициара Улисьяна Трэкса, останки которого обнаружили под Расином. Меньше чем через неделю котерия неонатов была вынуждена уничтожить обезумевшего Князя Теренса Мерика, который, по всей видимости, и стоял за смертью Трэкса. Ещё через несколько месяцев по Чикаго нанесли удар своры Люпинов, забравших не-жизни многих его обитателей, включая и Князя города.

Убийство Мерика разделило Сородичей Милуоки на несколько групп. В то время как одни поддержали влиятельнейшего Вентру Грациса, другие примкнули к Бруха по имени Скотт. В городе появились и беженцы из Чикаго, однако многие из них не проявляли ни малейшей инициативы и просто ждали, пока кто-нибудь из могущественных городских вампиров не получит княжеский титул. Борьба за власть длилась несколько

месяцев, и пока вампиры вели бесконечные споры и вступали в перепалки, их одного за другим принялись истреблять оборотни наряду с неким охотником на вампиров, прибывшим из Германии.

Когда орда оборотней ударила по Чикаго, Декер окончательно отказался от роли изгоя из общества Милуоки, которую сам когда-то и выбрал. Он хорошо понимал, что если погрязшие в бесконечных спорах Сородичи Милуоки не предпримут никаких действий, то городу не избежать участи Чикаго. Он разыскал древнего Вентру Хротульфа - неизвестно, для того ли, чтобы убедить этого могущественного Сородича поддержать его или чтобы удостовериться, что тот ему не станет ему препятствовать, - а сразу после этого нанёс визит Грацису. Расправившись с этим римским Вентру, Декер отправился в самое сердце города. Выстроив за спиной членов Ануби, Декер ворвался в Элизиум и провозгласил себя Князем.

План Декера мог бы и провалиться, но члены Совета, оставшиеся к тому моменту в живых, не знали, что от него ожидать, и уж тем более предпочитали отдать титул ему, чем уступить его кому-либо из своих конкурентов. Кроме того, годы борьбы с Люпинами отточили боевое мастерство Декера до неслыханных высот, и хотя Бруха Скотт тоже метил на трон, ему совершенно не хотелось бросать вызов лидеру Ануби.

Во многом из-за постоянной угрозы со стороны Люпинов Декер поддерживает в Милуоки военное положение. Большинство постов в городе занимают члены Ануби, а совещания с другими вампирами стали формальностью, которой Декер нередко пренебрегает. Он строго следит за выполнением всех Традиций и зачастую запрещает даже заводить гулей, поскольку это представляет опасность для Маскарада. Какое бы соглашение Декер ни заключил с Хротульфом, сегодня оно разорвано: несколько лет назад Декер лишил этого древнего Вентру права на Обращение, заработав тем самым врага в лице могущественного старейшины.

А недавняя ссора Ксавьера с Камариллой ещё больше усложнила Декеру существование. Он не слишком хорошо

знает Юстициара, а потому не спешит верить доходящим до него слухам, предпочитая оставаться в Камарилле хотя бы номинально. Однако его старый союзник времён Холодной войны, древняя Инянга, сегодня проводит в Милуоки не меньше времени, чем в Чикаго. Она покинула Камариллу, поскольку сейчас ей больше нужно заботиться о собственной безопасности, чем об интересах секты. Декер и Инянга объединили усилия, и теперь молодой воин учится секретам, которыми делится с ним эта древняя колдунья. Под влиянием Инянги Декер начал всерьёз подумывать о выводе города из Камариллы и объявлении Милуоки свободным городом.

Внешность: Марк Декер - рослый, слегка сухощавый мужчина с практически белой кожей, свойственной большинству вампиров, и угольно-чёрными волосами. Если бы его не окружала аура сокрушительной мощи, его можно бы было принять за больного. Скрежещущий голос Декера - следствие пореза на горле, полученного им в давней схватке с Люпином. По меркам бессмертного существа Декер выглядит неестественно осунувшимся и измождённым. Когда ему приходится участвовать в длительных переговорах, его глаза начинают безумно метаться из одной точки в другую.

Отыгрыш: Что-то вечно требует вашего внимания. Более двух столетий вы бились в одной войне за другой и уже смертельно устали, но у вас нет времени на отдых. Вы хорошо понимаете, что если позволите себе дать слабину, большинство из ваших людей (впрочем, уже не людей) умрёт - во второй и последний раз, а сами вы, если по-настоящему расслабитесь, вскоре впадёте в торпор на одно, два или даже три десятилетия. И всё же вы измучены, выжаты до капли и вместе с тем должны решать слишком много вопросов одновременно.

Клан: Гангрел

Натура: Фанатик

Маска: Борец

Поколение: 9

Обращение: 1777

Внешний возраст: Около 25

ФА: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

СА: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 2

МА: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3 (некогда 5 – прежде чем начали сдавать нервы)

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Борьба 5, Уворот 5, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 3, Обман 3

Навыки: Знание животных 2, Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное 5, Холодное 5, Безопасность 4, Скрытность 5

Знания: Академические 1, Знание Камариллы 2, Расследование 3, Языки (французский, немецкий) 2, Медицина 2, Политика 2

Дисциплины: Анимализм 3, Ясновидение 2, Стремительность 5, Доминирование 1, Стойкость 3, Затемнение 4, Могущество 3, Превращение 5

Дополнения: Союзники 2, Ресурсы 3, Слуги 5, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 5

Мораль: Человечность 5

Воля: 7

---

[1] — На данный момент в переводе отсутствуют иллюстрации персонажей и их характеристик. И то и другое читатель может найти в **Clanbook Gangrel, RevisedEdition**, начиная с 76 стр. Версия перевода с иллюстрациями, возможно, появится несколько позже. [Наверх]

[2] — Поклонницы, таскающиеся следом за своими кумирами в надежде закрутить с ними роман. [Наверх]

[3] — **Legion of Doom – ** в 80-х самая известная и уважаемая хакерская группировка. [Наверх]

[4] — **Шипование деревьев –** вбивание гвоздей в ствол дерева под разными углами. Умело проделанное шипование приводит к тому, что автоматические инструменты наподобие бензопил и даже лесопилок ломаются, иногда повреждая осколками стоящих рядом людей. В результате вырубка таких деревьев становится экономически невыгодной. [Наверх]

[5] — **Трелёвка –** транспортировка поваленных деревьев. [Наверх]

[6] — **Естественное взросление** или **родительство –** метод воспитания ребёнка в традициях ранних культур, отчасти – по принципам животного мира. [Наверх]

[7] — В оригинале **Scourge**. [Наверх]

[8] — Кровь. Хочу крови (исп.) [Наверх]